TOP SECRET

cena 15.000

2 /15 MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH
MARZEC · KWIECIEŃ
'93

index 379859

NINTENDO

FIRE FORCE
ALONE IN THE DARK
KLĄTWA



MENU

Rubryki (nie) stałe

Red. Nacz.
Marcin Borkowski (p.o.)
Redaguje Zepsół
Stale współpracują:
Piotr Gawrysiak, Karol Klepacz, Emil Leszczyński, Piotr Liszewski, Rafał Piasek, Marek Sawicki, Aleksy Uchański
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Zdjęcia
Jerzy Stokowski
Fotoskład Protea Graf 642 70 33
Druk PWP „Gryf" S.A., Ciechanów
Wydawca
Spółdzielnia Bajtek
ul. Raperswilska 12
03-956 Warszawa, tel. 17 50 70
Biuro reklamy: Agencja reklamowa „BYRA"
tel. (02) 625 48 18
Dział reklamy: 21 12 05
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.
Zastrzegamy sobie prawo do skrótów.
Nakład 100 000 egz.
Telefon redakcji 21-12-05.
Dyżur redakcji czwartek 15-18



Rozrachunki

Byłem niedawno na targach w Hanowerze. Od wielu już lat CeBIT jest największą imprezą komputerową świata, kto chce śledzić co się dzieje musi tam zaglądać. Wprawdzie nie jest to największa impreza dotycząca komputerów klasy PC, którymi jestem osobiście najbardziej zainteresowany (tu prym wiedzie amerykański Comdex), jednak i tak można zobaczyć wiele ciekawych rzeczy. Konkrety znajdą się w Bajtku (kwietniowym i majowym), więc nie będę się rozpisywać na ten temat. Jedyna ciekawa rzecz dla Top Secretowców to notebook z kolorowym ciekłokrystalicznym wyświetlaczem (obraz jak żyleta!) i wbudowaną kartą dźwiękową - można grać absolutnie wszędzie, nie tylko w domu przy biurku wystarczająco mocnym, by utrzymać na sobie PC-eta.

Dla graczy nie ma na CeBIcie prawie nic. Ot, kilka joysticków, a i to schowane po kątach. Lepiej wygląda sprawa z kartami dźwiękowymi - tych jest zatrzęsienie, ale to dlatego, że gry nie są ich jedynym zastosowaniem. Widziałem kilkanaście różnych typów, praktycznie wszystkie kompatybilne z Sound Blasterem, czasem z jakimiś dodatkowymi rozszerzeniami. Ot i wszystko.

W świecie poważnych komputerów (czytaj: na targach CeBIT) nikt się nie chce przyznać do tego, że gra w cokolwiek. Przyznam, że trochę mnie to zaskoczyło. Tylko jeden facet znał kilka gier (a sprzedawał karty dźwiękowe). Szybko jednak ukułem teorię, w myśl której 90% użytkowników komputerów grywa, a pozostałe 10% nie chce się do tego przyznać. Rozumiem, że ktoś się nie chce przyznać do zdradzania żony, ale do grania - to już chyba lekkie przegięcie. Na szczęście w redakcji nikt nie ma takich problemów - wszyscy się przyznają (do grania oczywiście).

Jak zapewne zauważyliście, Top Secret stał się miesięcznikiem. Jak na razie dotyczy to trzech kolejnych numerów (1, 2 i 3/93) które wyjdą co miesiąc, mamy również zamiar zrobić to samo z następnymi numerami - w końcu jednym z najczęściej powtarzających się w listach postulatów jest przekształcenie TS w miesięcznik. Jak widzicie, robimy co możemy. Wychodząc na przeciw Waszym listom wprowadzamy również rubrykę poświęconą konsolom do gier.

Należą się Wam jeszcze przeprosiny. W poprzednim numerze zamiast komiksu ukazała się reklama Hyundaia. Wszystko przez idiotyczne nieporozumienie, wynikłe gdzieś na drodze między nami, reklamodawcą a naszym biurem reklamy. Cóż, nikt nie jest doskonały (dotyczy to zwłaszcza Kopalnego). Miejmy nadzieję, że więcej takich sytuacji nie będzie. Dołożymy w tym celu (ma się rozumieć) wszelkich starań.

Wszystkim przypominam o naszej akcji Bajty Dla Wszystkich, ogłoszonej w poprzednim numerze. W momencie w którym piszę te słowa, TS 1 właśnie ląduje w kioskach, toteż nie ma jeszcze żadnego odzewu, jak tylko coś się ruszy dam Wam znać. Akcja (dla tych, którzy ją przegapili miesiąc temu) dotyczy starych, sprawnych, a już nie używanych komputerów. Jeżeli mają się u Was kurzyć gdzieś na pawlaczu czy w piwnicy, może lepiej żeby wylądowały w miejscach, w których ktoś będzie z nich korzystać. Wszelkie Domy Dziecka, Pogotowia Opiekuńcze i inne tego typu placówki są zbyt biedne, żeby kupić jakiekolwiek komputery. Podejmujemy się pośrednictwa w ich przekazywaniu - jeżeli więc macie sprawne, a nie używane komputerki i jesteście gotowi przekazać je za darmo nowym użytkownikom - dajcie znać! ***Naczelny***

DEMA, DEMA...

Cześć! Witam was ponownie w rubryce poświęconej scenie. Tym razem chcielibyśmy wam przedstawić dwa nowe dema, które bardzo nam się spodobały. Pierwsze z nich zostało napisane na C-64 przez legendarną już grupę Crest, nosi ono nazwę:

CREST AVANTGARDE

Jak zwykle grupa Crest stanęła na wysokości zadania i przygotowała demo, które jest zarazem eleganckie i dobrze zakodowane. Koderzy tej grupy wprowadzili kilka nowych efektów, nigdy do tej pory na C-64 nie spotykanych. Należą do nich między innymi grafika na górnej i dolnej ramce, HDTV czyli obrazek w rozdzielczości 384*200 punktów w czterech kolorach z wykorzystaniem bocznej ramki, czy wreszcie FLI na bocznej ramce. Być może zwykłemu śmiertelnikowi nic to nie mówi, lecz każdy kto próbował kiedyś pisać własne dema na starej dobrej sześćdziesiątce czwórce z pewnością doceni pracę Crossbow'a, a wielu koderów nie będzie mogło przez kilka nocy spać zastanawiejąc się "jak oni to do @$@$%! * zrobili? ".

Autorzy przygotowali też pewną niespodziankę. Otóż po każdym obejrzeniu dema zmienia się katalog dyskietki i nazwa wyświetlana w intrze (!), no może nie po każdym, bo po pewnym czasie nazwy zaczynają się powtarzać. Jest to nie pozbawione pewnej dozy humoru, np. parodia znanej wszystkim reklamy pewnego szamponu do włosów: "WATCH & GO! (ten demos in one) ". Inną ciekawą rzeczą jest to, że po każdej zmianie katalogu dysku zmienia się kolejność oglądanych części, a jakby tego jeszcze było mało, niektóre części potrafią się uruchomić na kilka sposobów. Przykładem może być tutaj część z murem, w której sprajty latające nad grafiką przyjmują różne kształty. Wadą dema jest to, że na C-128 loader nie chce poprawnie działać w efekcie czego trzeba każdą część wgrywać osobno.

Podsumowując demo Crest Avantgarde jest zrobione z pomysłem, który został wspaniale dopracowany, nigdzie nie widać żadnych śmieci, przejścia między częściami są łagodne, nigdzie nie widać "decrunching'u". Zarówno kod jak i grafika stoją na wysokim poziomie, a odpowiednio dobrana wspaniała muzyka potęguje efekt końcowy. Z pewnością jest to jedno z najlepszych "technicznych" dem jakie kiedykolwiek powstały na C-64.

Za demo odpowiedzialni są:
Kod: Crossbow, Vision
Grafika: Crossbow, Vip, Sie, Slice
Muzyka: Drax, Deek, Msk, Xayne
text: Goldrush

STATE OF THE ART

Kolejnym demem, które wpadło nam w stacje dysków jest demo grupy Spaceballs pod nazwą STATE OF THE ART. Ten program zajął pierwsze miejsce na Amigowsko-Commodorowskim party w Danii zorganizowanym w dniach 28-30 Grudnia 1992 roku. Nawiasem mówiąc było to największe party w historii, zjechało się tam około trzech tysięcy fanów Amigi i C-64. Niestety nie było wśród nich nikogo z naszej redakcji, tak że nie możemy przedstawić wam z niego sprawozdania.

Oglądając dema na Amidze, po pewnym czasie przestają podobać się wszędobylskie wektory, glenzy, bobsy i scrolle połączone bez









większego ładu w jedną całość. Dlatego demo grupy Spaceballs, które znacząco odbiega od tego standardu robi tak duże wrażenie. Zrealizowane jest ono w konwencji teledysku. Do dobrze zrobionej muzyki techno, tańczy na ekranie cień panienki, a pod nim widać wiele znanych ze starych dem efektów, które jako tło są wspaniałym podkładem. Właściwie trudno jest dobrze oddać wrażenie jakie demo wywołuje za pomocą słów, to po prostu **TRZEBA ZOBACZYĆ** na własne oczy! Naprawdę to demo jest na tyle dobre, że spokojnie może konkurować z teledyskami z MTV.

Warto jest tutaj zaznaczyć, że nie jest to pierwsze demo, w którym zrealizowane są tańczące postacie. O ile mi wiadomo podobny efekt został napisany przez Mushashi'ego, czołowego kodera polskiej grupy **DEFORM** i umieszczony jako ostatnia część dema pt. **DEFORMATIONS**. Jednak w demie Spaceball'sów jest to zrobione z dużo większym rozmachem.

Podsumowując demo to jest jednym z najlepszych na Amidze i powinno znaleźć się w dyskotece każdego amiganta, jako wspaniały pokaz możliwości Amigi. Pozostaje nam jedynie zgodzić się z napisem na końcu dema "phew **SIMPLYSTATE OF THE ART**".

Kod: Lone Star, Major Asshole
Muzyka: Travolta
Grafika: TMB Designs

Słowniczek

W slangu komputerowców, zwłaszcza ludzi piszących dema, jest wiele słów, które dla zwykłych, szarych łamaczy joystika nie są wcale zrozumiałe. Aby przybliżyć Wam, drodzy czytelnicy, te tajemne słowa w kolejnych odcinkach rubryki Dema Dema będziemy zamieszczać je wraz z krótkim objaśnieniem co oznaczają i z ogólną zasadą działania. Zaczniemy od najczęściej spotykanego w demach efektu - scrolla.

SCROLL to płynnie przesuwający się napis. Nazwa tego efektu wywodzi się od egipskiego zwoju papirusu rozwijanego na dole i zwijanego u góry, lub jak kto woli od *SCR*EEN *ROLL*. Istnieje wiele jego odmian i mutacji i tak na przykład:

SINUS *SCROLL* jest to scroll w którym oprócz przesuwania się napisu w lewo, następuje bujanie w kierunku góra-dół poszczególnych literek textu, co z wyglądu przypomina wykres funkcji sinus. Ten efekt nazywany jest często *D.Y.C.P.* (*D*ifferent *Y* *C*har *P*osition) czyli różna pozycja Y-owa znaku.

SNURKL SCROLL - ten efekt jest bardzo podobny do sinus scrolla. Z tym, że o ile w tym pierwszym literki przesuwają się po prostu góra dół, w snurkl scrollu literki są obracane o odpowiedni kąt tak, że wygląda to jakby wspinały się pod górkę. Ten efekt robi się w ten sposób, że w pamięci jest zapamiętanych kilka zestawów znaków obróconych o wszystkie możliwe kąty. Podczas umieszczania ich na ekranie wybierane są znaki z odpowiednich zestawów. Pozwala to na znaczne zaoszczędzenie czasu, gdyż nie trzeba wykonywać bardzo pracochłonnego obracania znaków, ale za to zajmuje ogromne ilości pamięci.

PARALAX SCROLL to efekt spotykany nie tylko w demach, ale przede wszystkim w grach, np. Shadow of the Beast. Polega on na tym że mamy kilka, jeden pod drugim, częściowo zazębiających się scrolli, które mogą przesuwać się z różną, niezależną od siebie prędkością.

No, jak na pierwszy raz będzie dosyć, następnym razem opiszę kolejną porcję efektów związanych z przesuwaniem napisów po ekranie.

JetBoy



GALERIA.

Galeria to miejsce gdzie chcielibyśmy zamieszczać prace nadesłane przez was. Jury składające się z członków redakcji będzie wybierać trzy najlepsze prace w dwóch kategoriach 8-bitów i 16-bitów. Nagrodzone prace będą umieszczane w naszym piśmie (i opłacane zgodnie z obowiązującymi stawkami, być może ufundujemy także jakieś nagrody). Podobny konkurs prowadzony jest też w piśmie Commodore i Amiga, które także wydawane jest przez Spółdzielnię "BAJTEK" - najlepsze prace nadsyłane do nas i do nich będą drukowane również w drugim piśmie. Poniżej widnieje lista formatów w jakich można przysyłać do nas rysunki. Pamiętajcie, że prace przyjmujemy tylko na dyskietkach.

8-bitów

COMMODORE 64 - Advanced O. C. P. Art Studio, AFLI, FLI

ATARI XL/XE - Koala Paint, Blazing Paddles, Rambrant, XL Art

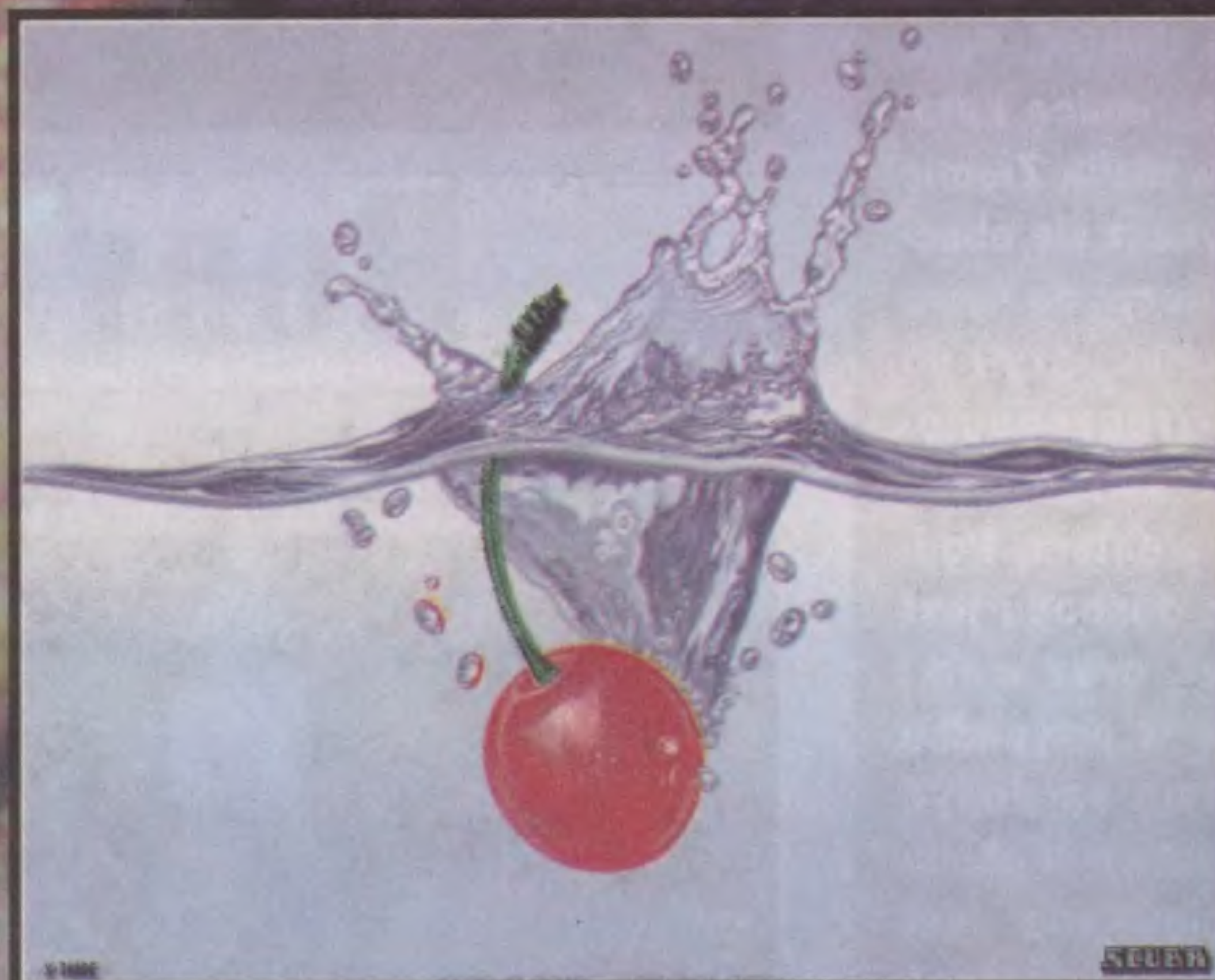
16-bitów.

AMIGA - IFF ale tylko w formatach dostępnych na A500 (DELUXE PAINT 4. 1)

PC - każdy format poprawnie rozpoznawany przez GWS-a, grafika Full kolor (24 bity) - BMP.

Atari ST/STe - Degas, TIFF

Jest to już drugie wydanie naszej galerii. Niestety w związku z dość długim cyklem wydawniczym nie upłynęło jeszcze dosyć czasu by do naszej redakcji zdążyły napłynąć jakieś Wasze prace. W związku z tym chcielibyśmy zaprezentować kilka prac, które zajęły wysokie miejsca w konkursie na party grup Silents-Anarchy-Crystal-Camelot.







CO NO

KGB



Niedawno firma Virgin wyprodukowała kolejną swoją grę pod tajemniczą nazwą KGB. Wcielasz się w niej w postać agenta, kapitana Rukowa. Jest to gra typu role-playing, ze świetną grafiką i może trochę nużącą, ale odpowiednią muzyką. Raczej nie polecam jej dla małych dzieci, gdyż ponura rzeczywistość, w której przychodzi nam grać nie odzwierciedla bajeczek o rycerzach i księżniczkach. Tutaj, tzn. w Rosji, panują twarde reguły gry i wiele razy musimy postępować wbrew naszym przekonaniom, ponieważ należymy do KGB. Moją radą jest: zawsze mówcie i zachowujcie się tak, jak chcą przełożeni.

PIOTRAS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *

TRANSARCTICA

Świat po wojnie atomowej zamienił się w jedną wielką krainę wiecznego śniegu i mrozu. Ludzie którzy przeżyli mieszkają w dawnych miastach, a jedynym środkiem transportu i przepływu informacji są olbrzymie pociągi. Niestety wynalazek, który miał służyć człowiekowi znowu został wykorzystany przeciw niemu przez organizację VIKING UNION. Organizacja ta zmonopolizowała transport prawie w całości. Tylko jeden człowiek, który jakimś cudem wszedł w posiadanie kolei ma zamiar konkurować za tą bezwzględną organizacją. Oczywiście tym człowiekiem jesteś Ty. Twoim głównym zadaniem jest utrzymanie siebie, pociągu, oraz wyeliminowanie VIKING UNION. Poza tym masz odkryć tajemnicę katastrofy, która doprowadziła Ziemię do stanu z jakim stykasz się obecnie. Grę możemy zaliczyć do nowo powstającego gatunku, czyli do gier strategiczno-zręcznościowych. W naszym świecie za wszystko płacimy węglem. Podstawowym źródłem dochodu jest oczywiście handel, oraz walki z konkurencją które w przypadku naszego zwycięstwa są dosyć opłacalne. Gra jest łatwa w obsłudze, a poza tym wciągająca. Jest na tyle niezła że potrafi wciągnąć nawet człowieka nienawidzącego gier strategicznych. Miasta istniejące zgadzają się z mapą rzeczywistą, z tą różnicą że nie ma mórz i oceanów. Dziwne jest to że Amerykę gdzieś wcięło, ale może to jest ta tajemnicza zaginiona kraina gdzie temperatura dochodzi aż do 10 stopni!



EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputery: Amiga

CAR & DRIVER



Firma Electronic Arts dobrze znana między innymi z symulatorów lotniczych (LHX) zajęła się ostatnio symulatorami samochodów, czego efektem jest gra Car & Driver. Doskonale opracowana grafika wektorowa, płynność animacji jak również wykorzystywanie możliwości kart SVGA i możliwość grania z kolegą przez modem to jej silne atuty. Do naszej dyspozycji jest wiele modeli pojazdów, od tych najstarszych i najsławniejszych, aż po ostatnie cuda techniki. Wiele udostępnionych nam torów pozwala zarówno na trening jazdy kaskaderskiej, czy też szybkościowej, jak również miłe przejażdżki pośród wiejskiego krajobrazu. Gra ta jest z pewnością kontynuatorką najlepszych tradycji Test Drive'a III, a pod wieloma względami nawet go przewyższa.

Alex & Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: PC

BODY BLOWS



Wygląda na to że Street Fighter II rozpoczął Renesans w grach Beat'em up. Kto następny? Ano gierka pod miłym tytułem "BODY BLOWS" - faktycznie jest bombowa!!! Grafika wspaniała, muzyka (jak przystało na TEAM 17) rewelacyjna. Mnóstwo ciosów, różne postacie, mrożące krew w żyłach pojedynki, trochę toporna aczkolwiek szybka animacja. Po prostu raj dla komputerowych wojowników. Mamy do wyboru trzy warianty gry: na jednego gracza (1 PLAYER), na dwóch graczy (2 PLAYERS), oraz turniej (TOURNAMENT) na czterech lub ośmiu graczy. Ktoś kto grał w Street Fighter'a II i jest już nim znudzony odkryje w "BODY BLOWS" kolejne wyzwanie. Główną wadą gry jest ciągłe przekładanie dysków co może doprowadzić niektórych do białej gorączki. W Street Fighter'ze zostało to lepiej rozwiązane.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputery: Amiga

X-Wing



Długo czekaliśmy na grę opartą o trylogię "Star Wars", jednak oczekiwanie opłaciło się. Najnowszy produkt firmy Lucas Arts - X-Wing, to symulator kosmicznego myśliwca sił rebeliantów. Gra jest absolutnie rewelacyjna, posiada szybką dynamiczną grafikę, a muzyka zapiera dech w piersiach. W sekwencjach animowanych ujrzymy wiele postaci znanych z filmu, a jakość tych animacji jest bezsprzecznie lepsza niż ta widziana w Wing Commander'ze II. Po prostu w to trzeba zagrać!

Alex & Gawron

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * * *

Android



Kolejna gra zaserwowana nam przez L. K. Avalon. Paskudni Obcy opanowali bazę na planecie Hagan. Po pewnym czasie bazę opuścili, lecz zostawili tam kupę robotów bojowych, mających za zadanie bronić jej przed odbiciem, przez prawowitych właścicieli. Na Hagana wysłano androida, który ma za zadanie znaleźć cztery moduły komputera, zostawione w pośpiechu przez ewakuujących się Balaxian. Grad pocisków, tony złomu i trzask łamanych kości. Coś dla miłośników gier zarzynalsko-labiryntowych. Pewną wadą jest zbyt wolna, jak na strzelaninę, akcja.

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * *

Creepers

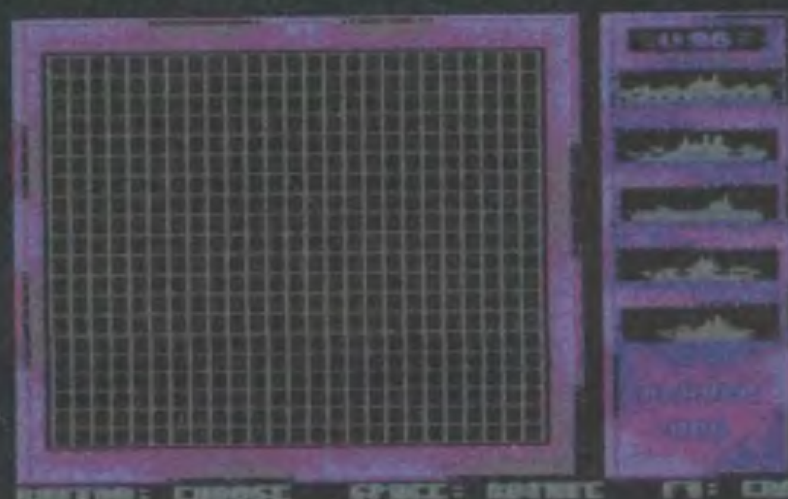


Ta gra powinna spodobać się wszystkim, którzy lubili pograć sobie w "Lemmings". Tym razem należy pomóc małym gąsienicom w dotarciu do cudownego garnuszka, w którym przemienią się w piękne motyle. W tym celu można używać rozmaitych pochylni, odskoczni, wiatraczków, bomb itd. Pomysł może wydawać się nieco idiotyczny, ale gra wciąga i potrafi zafascynować. Tak więc przed Wami - jak zwykle - kilkadziesiąt poziomów i kilka nieprzespanych nocy. Warto dodać, iż tak grafika, jak i muzyka stoją na przyzwoitym poziomie i stanowią godną okrasę tej gry, którą gorąco polecamy wszystkim Lemmingomanom.

Alex & Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputery: PC

U-96



Ostatnio bardzo popularna jest piosenka "Das Boot" grupy U-96. Nazwa piosenki a także grupy oznacza łódź podwodną. Zapewne właśnie popularność tego utworu skłoniła programistów z Twicce Effect do napisania gry U-96. Jest to komputerowa wersja znanej ze szkolnej ławy gry w okręty, w którą grywa się na nudnych lekcjach, gdy nauczyciel dostanie biegunki słownej i bredzi o jakiejś trygonometri, fizyce lub tym podobnych bzdurach. Naszym zadaniem jest ustawienie floty, a potem zatopienie wrogich jednostek zanim przeciwnik zrobi to z naszymi. Liczba strzałów w jednej kolejce zależy od tego ile sprawnych jednostek unosi się jeszcze na powierzchni. Do wyboru mamy dwie możliwości, albo gramy z komputerem, albo z kolegą. O ile gra z komputerem jest ciekawa, o tyle granie z kolegą nie ma większego sensu, gdyż przeciwnicy siedzący przy jednym komputerze mogą zobaczyć gdzie poustawiane są statki. Gra ma przyzwoitą grafikę i niezłą muzykę. Być może nie wciągnie was ona na długie godziny, ale myślę, że może być znakomitym relaksem pomiędzy szybkimi, wymagającymi dużego skupienia i refleksu strzelankami.

Bad Joy

Komputer: Commodore 64
Pierwsze wrażenie: * * *

Ancient Art...



ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY

Ajbiemowcy niech nawet nie spoglądają tutaj ponieważ gra ta już jest od dawna dostępna na ich maszynki. Amigowcy może w końcu doczekają się tego świeżego produktu firmy MICROPROSE. Gra ta jest połączeniem strategii ze zręcznościówką. Ostatnio ten rodzaj jest coraz modniejszy, nie wiem jeszcze dlaczego, ale od czego mamy Tajną Służbę? Na Amigę gra ma się ukazać w kwietniu 1993. Oto co można było wyczytać o celu gry. Twoim zadaniem jest wysłanie myśliwców i bombowców nad terytorium wroga aby go pokonać poprzez zniszczenie lub zdobycie jego stolicy, przejęcie wszystkich lotnisk, oraz wybicie co do skrzydła jego floty powietrznej. Ewentualnie istnieje mniej drastyczny sposób związany z ostatnią częścią - zmuszenie sił powietrznych wroga do poddania się. Program umożliwia rozegranie 40 różnych kampanii, a jakby tego było mało mamy jeszcze możliwość projektowania własnych. Na podstawie przysłanych przez MICROPROSE screen'ów można powiedzieć jedynie tyle że wersja na Amigę będzie graficznie mniej więcej taka sama jak na IBM, - czyli niezła. Ciekawe natomiast jak będzie z szybkością.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: Panie, ja nic nie wiem!
Komputer: Amiga

Fetris



Gra Tetris od początku stała się przebojem, był moment, że był to najczęściej używany w biurach program. Doczekała się ona wielu wersji i wielu mutacji. Jedna z nich jest własnie Fetris. W zasadzie jest to taki sam tetris jak zwykły z tą małą różnicą, że są w nim levele. Na każdym etapie naszym zadaniem jest skasowanie pewnej ilości linii. Liczba linii potrzebnych do ukończenia etapu jest widoczna po prawej stronie "studni". Z początku nie nastręcza to żadnych trudności, lecz w miarę przechodzenia na wyższe poziomy wzrasta liczba linii, które należy skasować, a oprócz tego zaczynając level zastajemy już kilka ułożonych klocków. Im wyższy poziom, tym jest ich więcej i są poukładane w bardziej wymyślne i trudne do skasowania wzory. Gdyby przypadkiem nie udało nam się ukończyć danej planszy mamy do dyspozycji zapasowe życia, których liczba odzwierciedlana jest przez zapalone po lewej stronie kwadraciki.

Gra ma porządną grafikę i bardzo dobrą muzykę, a podział gry na levele wpłynął korzystnie na zabawowość. Tetris stał się teraz o wiele ciekawszy, tak że z trudem zmusiłem się do oderwania od niej i napisania tego krótkiego opisu.

Bad Joy

Komputer: Commodore 64
Pierwsze wrażenie: * * *

Puzzleman



W ostatnich czasach na C-64 wydawanych jest dosyć dużo gier logicznych. Jedni twierdzą, że to dobrze, inni że lepiej byłoby gdyby zamiast nich pojawiało się więcej strzelanin. Nie czas tu i nie miejsce by o tym dyskutować. W odróżnieniu od wielu z tych gier Puzzlemania posiada bardzo dobrą grafikę i muzykę. Naszym zadaniem jest układanie kolejnych obrazków. Na początku komputer pokazuje nam przez moment obrazek, a zaraz potem miesza go. Powrót do stanu początkowego nie jest zbyt prosty. Na wykonanie zadania mamy ograniczony czas, lecz po pewnym treningu, gdy nabierzemy wprawy, w większości przypadków nie powinno być problemów ze skończeniem planszy przed czasem. Dla ułatwienia z boku ekranu widoczne jest symboliczne przedstawienie ekranu, na którym komputer pokazuje gdzie powinien znajdować się wskazywany aktualnie przez kursor fragment układanki. Gra jest niezłą zabawą dla dzieci ale także i starsi mogą się przy niej rozerwać.

Bad Joy

Komputer: Commodore 64
Pierwsze wrażenie: * * *

Imagine

Czaroksiężnik Wormthorp w świątyni Mikki (myszki?) odnalazł Kryształ Tajemnej Mocy. Od razu powstało pytanie: co z nim zrobić? Czwartego dnia badań zdarzył się wypadek: otóż mag, za sprawą kryształu, został przeniesiony do tajemniczego zamku pełnego dziwnych istot i magicznych przedmiotów niewiadomego przeznaczenia. Musisz pomóc Wormthorpowi wydostać się stamtąd, inaczej pozostanie tam do końca dni swoich.



Znakomita grafika, wciągająca fabuła: oto jak powinny być robione gry labiryntowo - przygodowe. Bardzo ciekawym pomysłem jest przedstawienie energii głównego bohatera, jako wypalającej się świecy: gdy świeca zgaśnie czarownik zamienia się w efektowny nagrobek. Gra jest wspaniałą rozrywką dla każdego.

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * * *

WEGO

INDIANA JONES



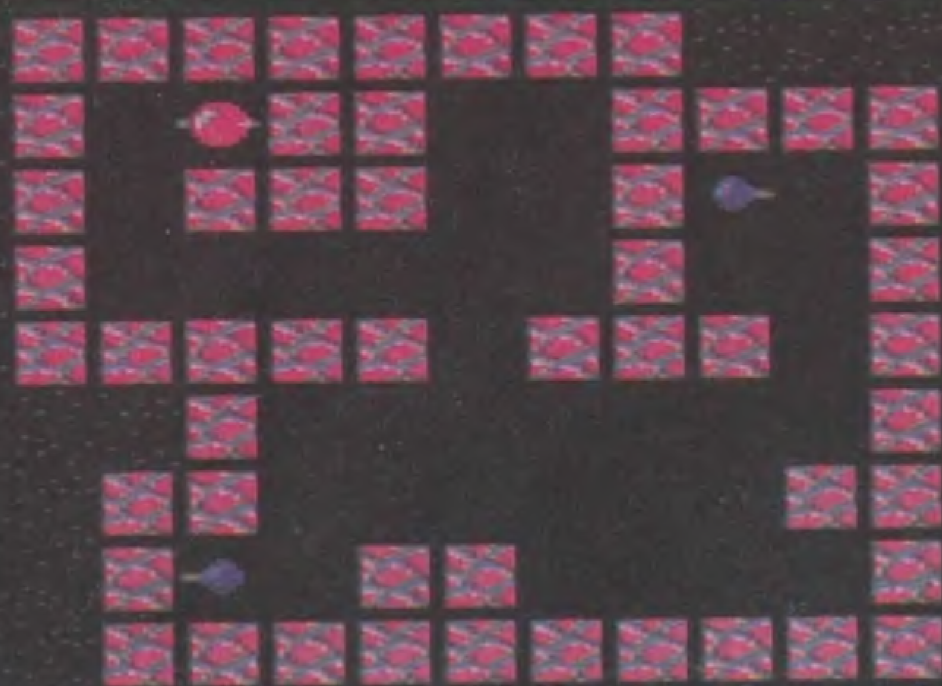
Filmy z serii Indiana Jones, czyli: Poszukiwacze zaginionej arki, Świątynia zagłady i Ostatnia krucjata cieszyły się wielką popularnością wśród widzów na całym świecie. Nie jest więc rzeczą dziwną, że przygotowywano się do nakręcania kolejnej czwartej już części tego znakomitego filmu pod tytułem THE FATE OF ATLANTIS. Niestety cały plan spalił na panewce gdyż znakomity aktor Harrison Ford, odtwórca głównej roli stwierdził, że ma zamiar grać od tej pory tylko w poważnych, ambitnych filmach i jako Indiana Jones nie będzie więcej występował. Coś trzeba było zrobić z tak wspaniale rozpoczętym scenariuszem. Firma Lucasfilm Games, będąca częścia wytwórni filmów Lucasfilm zrealizowała grę opartą właśnie na tym scenariuszu.

Być może scenariusz jest dobry, lecz wykonanie nie przedstawia nic ciekawego grafika, jest owszem czytelna, ale nie wykorzystuje choćby w połowie możliwości C64. Muzyka i efekty dźwiękowe też pozostawiają wiele do życzenia. Gra jest zrealizowana w technice podobnej nieco do spectrumowskiego Knight Lore i miłośnikom tego typu gier może się podobać, ja jednak zastanowiłbym się poważnie nad wydaniem na nią pieniędzy.

Bad Joy

Komputer: Commodore 64
Pierwsze wrażenie: * * *

MICROX



Panowie z Avalonu nie próżnują. Tym razem gra "chemiczna". W labiryncie (innym dla każdego poziomu), znajdują się atomy, które należy poskładać w cząsteczki (np. pierwszy poziom woda, drugi aldehyd mrówkowy). Zadanie samo w sobie nie jest łatwe, dodatkowym utrudnieniem jest tu upływający czas. Znakomita muzyka nawiązująca do dobrych wzorców "Draconusa". Niestety na pierwszym poziomie jest błąd: woda jest cząsteczką kątową, a nie liniową, jak sugerują nam autorzy gry. To i inne uproszczenia, sprawiają, że nie polecam jej jako gry edukacyjnej, lecz jako znakomitą logiczną.

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *

NICK FALDO'S GOLF



Owszem, przyznaję nie spodziewałem się by po wspaniałych grach: LINKS, oraz PGA TOUR GOLF mogła powstać jeszcze lepsza adaptacja golfa na komputerze. A jednak doszło do tego. Zawdzięczamy to jak zwykle ludziom z firmy GRANDSLAM, fachowcom od golfa. Gra jest pięknie zrobiona graficznie, grafika trójwymiarowa z doskonałymi wypełnieniami. Drzewa, ładna animacja gracza, oraz szybka grafika składa się na sukces gry. W grze mamy możliwość wyboru różnych kijów, odpowiednich do danego uderzenia. Możemy wybrać jak mocno uderzymy, jak piłka ma być rotowana, jak będziemy stali w momencie uderzenia, czyli wszystko, wszystko o czym marzy przeciętny maniak golfa na komputerze. Co by nie mówić jest to na razie najlepszy golf na Amidze i basta!!!

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga

BART SIMPSON

Co tydzień w niedzielę wieczorem na kanale SKY ONE miliony telewidzów (większość dzieciaków) ogląda niesamowite przygody rodziny SIMPSON'ów. Ja także należę do stałych widzów tego fantastycznego serialu. Moim zdaniem popularność SIMPSON'ów wynika z dowcipu jakim naszpikowany jest każdy odcinek. O ile mi wiadomo zostały wydane już dwie gierki związane z tym serialem. Pierwsza to "THE SIMPSONS AND SPACE MUTANTS", druga zaś "KRUSTY'S HOUSE OF FUN". O ile pierwsza gra mogła spokojnie być zaliczona do kiepskich, o tyle druga jest już całkiem dobra i warta polecenia.



Podczas gdy maniacy SIMPSON'ów zagrywali się tymi dwoma gierkami powstawała trzecia gra "BART SIMPSON VS THE WORLD". Kiedy piszę ten tekst gry jeszcze nie ma. Firma ACCOLADE wydała w lutym 1993 dopiero zapowiedź. Demo to zawiera tylko chińską część zmagań BART'a ze Światem, ale sama ta część już jest imponująca. Zawiera ona aż pięć konkurencji: karty, układanka, jednoręki bandyta, jazda deskorolką po WIELKIM MURZE CHIŃSKIM, oraz ucieczka z chińskiej galery.

Z ogromną niecierpliwością czekam na tę gierkę i myślę że inni wielbiciele SIMPSONÓW także.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Amiga

4D SPORTS BOXING

Tak się jakoś składa, że my, gracze, zwykle ludzie spokojni i rozmiłowani w dostatku, lubimy zabawiać się nadzwyczaj "krwawymi" programami. Stąd też ogromna popularność "strzelanek", stąd też wśród gier sportowych przeważają te symulujące wszelkiego rodzaju walki. Jednym z częściej poruszanych przez programistów tematów jest boks. Jego imponująca historia zaczyna się chyba od "Fight Night" (powstałego w epoce komputera łupanego - już tylko Kopalny pamięta te czasy) a w tej chwili (początek '93) rynkiem rządzi znakomity TV Sports Boxing. Tym razem pragniemy przedstawić program nieco starszy, lecz wciąż jeszcze godny uwagi: 4D Sports Boxing.

Początkowe menu gry oferuje nam zwykły w takich programach zestaw opcji. Mamy więc możliwość wyjścia do DOS-u (Exit), demonstracji (Demo) i ustawienia konfiguracji(Options) - można ustalić stopień szczegółowości grafiki, liczbę graczy, system podawania ciężaru zawodnika (funty czy kilogramy) oraz liczbę i czas trwania rund podczas pojedynków pokazowych. Kolejną opcją jest sala treningowa (the Gym). Można tutaj dokonać przeglądu dostępnych zawodników (Next, Previous), usunąć jednego z nich (Delete), przejrzeć tabelę rekordów (Hall of Fame) i wreszcie "stworzyć" nową postać. Ta ostatnia możliwość pozwala wybrać imię (Name), ustalić wzrost (Height) i ciężar (Weight) naszego boksera, zbudować jego sylwetkę z dostępnych elementów: mamy więc kilka wzorów głów (Head), podkoszulek (Jersey) i szortów (Trunks). Do tego wszystkiego należy podać, czy zawodnik jest prawo- czy leworęczny (ikona z symbolem dłoni). Wreszcie pozostaje ustawienie wyjściowych umiejętności boksera. Są to jego szybkość (Speed), siła (Power) i wytrzymałość (Stamina). Możemy je dowolnie zmieniać, z tym, że zwiększenie jednego parametru powoduje obniżenie pozostałych. Warto dodać, iż w trakcie całej gry bokserzy będą charakteryzowani właśnie w ten sposób (oznaczenia skrótowe: SPD, POW, STM), oraz przez dodatkowy, ogólny wskaźnik (OVR) będący wypadkową trzech poprzednich.

Gdy już masz swojego zawodnika, możesz rozpocząć karierę. Wcześniej warto jednak wybrać opcję Exhibition, która pozwoli Ci spokojnie opanować arkana boksu podczas sparingów. Wybierasz więc przeciwnika i stajesz w ringu. Zasady sterowana są proste: same kursory to przemieszczanie zawodnika, razem z "Enterem" - cios, z "Shiftem" - gesty obraźliwe (repertuar jest duży - warto obejrzeć).

W trakcie walki stan fizyczny Twój i Twojego przeciwnika obrazują trzy wskaźniki paskowe: stan chwilowy (D), siła (P) i ogólna wytrzymałość (O). Stan chwilowy zmniejsza się po otrzymaniu ciosów, gdy osiągnie zero - leżysz. Zwiększa on się, podobnie jak i siła, z czasem, kosztem wytrzymałości. Siła zmniejsza się wraz z ilością ciosów przyjętych na gardę oraz jeżeli zdecydowałeś się na szaleńczy, kilkunastosekundowy atak non-stop. Nie wolno dopuścić, by zmalała ona do zera, bowiem wtedy każdy cios przeciwnika zakończy się zmniejszeniem odporności chwilowej, co może łatwo zakończyć się bardzo źle. Wytrzymałość to jakby "akumulator" - jeżeli jej stan opadnie do zera, to nokaut jest kwestią czasu.

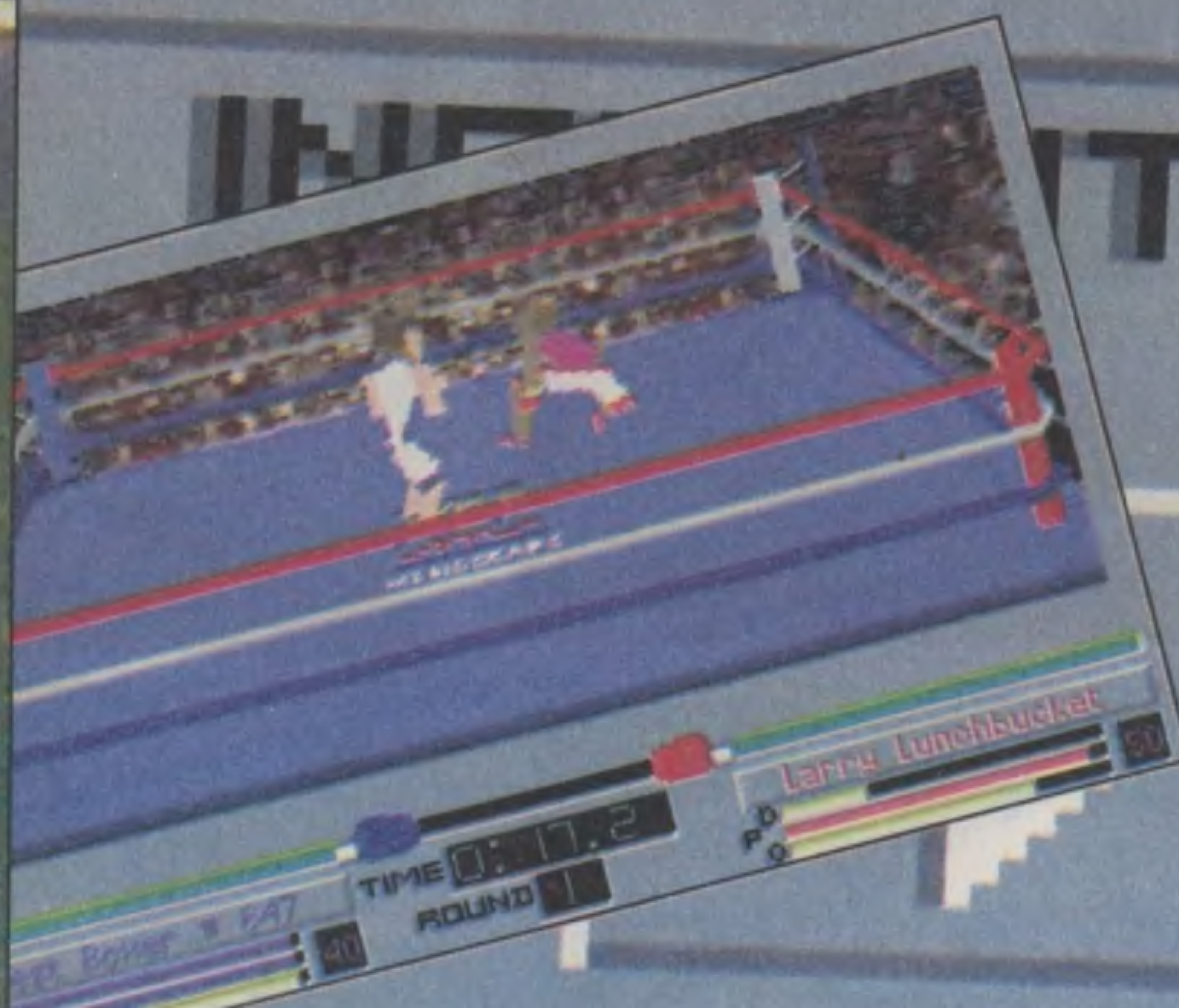
W dowolnym momencie możesz przejść (klawiszem "Esc") do menu umożliwiającego poddanie się (ikona z ręcznikiem), przejrzenie aktualnych statystyk, zmianę kamer, oglądanie powtórek itd. Ponieważ gra ma grafikę wektorową, ilość możliwych konfiguracji jest praktycznie nieograniczona: kamery stacjonarne, ruchome, zawieszone w powietrzu, widoki z "oczu" zawodników... Najlepiej wygląda ustawienie początkowe, jednak inne też nie są złe (szczególnie przy powtórkach). Po zakończeniu każdej rundy komputer podaje statystykę: ilość ciosów zadanych, w tym trafień, knockdown'y itd. W oparciu o tę statystykę sędziowie ustalają wynik meczu, więc należy na nią zwracać uwagę.

Jeżeli czujesz się już wystarczająco silny, możesz przystąpić do walk mistrzowskich (Main Event). Jesteś na 50 miejscu w rankingu. Możesz walczyć z zawodnikiem, który znajduje się o co najwyżej 3 miejsca przed (lub dwa - w pierwszej dziesiątce) lub 10 miejsc za Tobą. Walka trwa 3x3 minuty. Po zwycięstwie zgarniasz określoną wcześniej (przy wyborze przeciwnika) kwotę pieniędzy i przeskakujesz na jego dotychczasową pozycję (o ile był on przed Tobą). Przed każdą walką ustalasz priorytety treningowe: zwiększać szybkość (Speed bag), siłę (Heavy bag) czy wytrzymałość (Skipping)? Powiązane są one tak, jak wyjściowe cechy zawodnika (nacisk na jedną - zmniejszenie nacisku na dwie pozostałe).

Przypominamy, że oprócz oceny sędziowskiej i nokautu walka może się zakończyć nokautem technicznym (TKO) jeżeli zawodnik został trzykrotnie "zdeskowany" w czasie jednej rundy oraz przez dyskwalifikację - gdy podczas pobytu przeciwnika na "dechach" nie odszedłeś od niego wystarczająco daleko.

Teraz słów kilka o taktyce. Wariant przez nas proponowany jest skuteczny, lecz zachęcamy do eksperymentowania i tworzenia własnych stylów. Tak więc: na początku stawiaj na szybkość. Atakuj przeciwników od razu. Do pierwszej dziesiątki powinieneś wejść bez problemów wygrywając przez KO lub TKO. Potem zaczyna się zabawa. Musisz rozbudowywać tę cechę, która daje Ci przewagę nad przeciwnikiem (jeżeli jest on szybki to siłę i na odwrót). W trakcie pierwszej rundy atakuj bez przerwy. Jeżeli uda Ci się go położyć na deski to zwycięstwo masz już w kieszeni - zacznie się cofać i da Ci pełną kontrolę nad walką. Jeżeli nie - będziesz miał dużą przewagę. W drugiej rundzie - bądź spokojny, nie atakuj, poprzestawaj na staniu w miejscu i spokojnych kontrach. Powinieneś zremisować lub możliwie mało przegrać. Niestety, w trzeciej rundzie przeciwnik rzuca się do ataku - musisz więc uciekać, jednak nie na oślep, lecz sensownie: dwa - trzy ciosy, odejście itd. Konsekwentna realizacja tej taktyki powinna przynieść efekty w postaci mistrzowskiego pasa i milionów dolarów na koncie. Należy pamiętać, że młodość ucieka a przygotowania do pojedynków trwają, tak więc cała kariera zamyka się w około czterdziestu walkach, po czym przenosisz się na emeryturę.

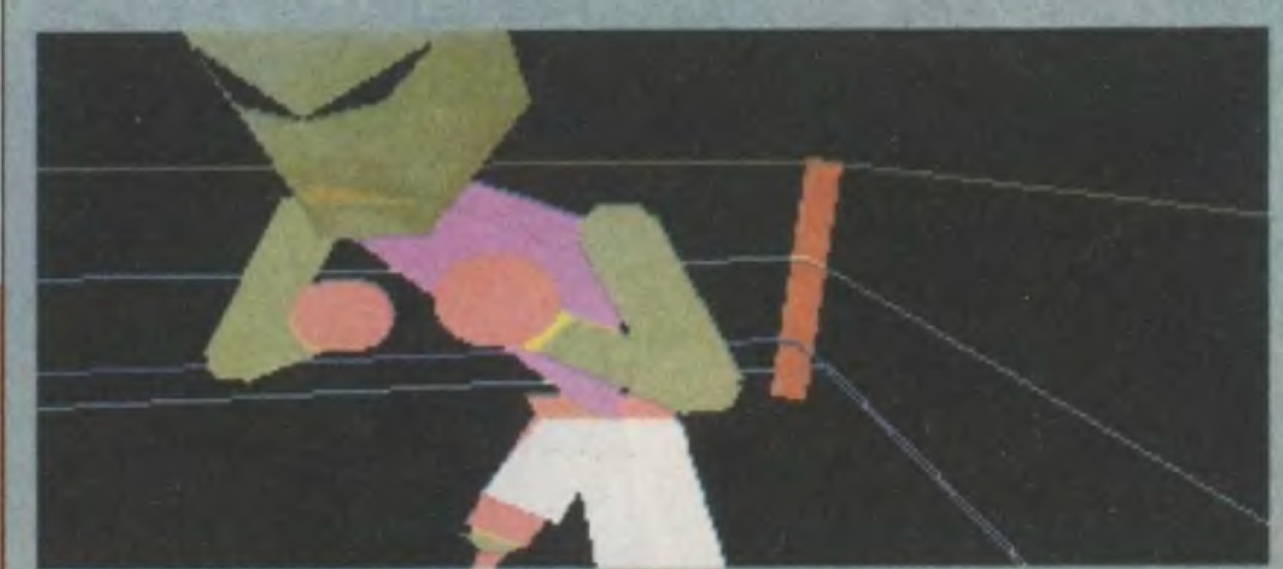
Program ten ma już swoje lata i nie dorównuje dzisiejszym produkcjom, jednak znakomita, do pra-

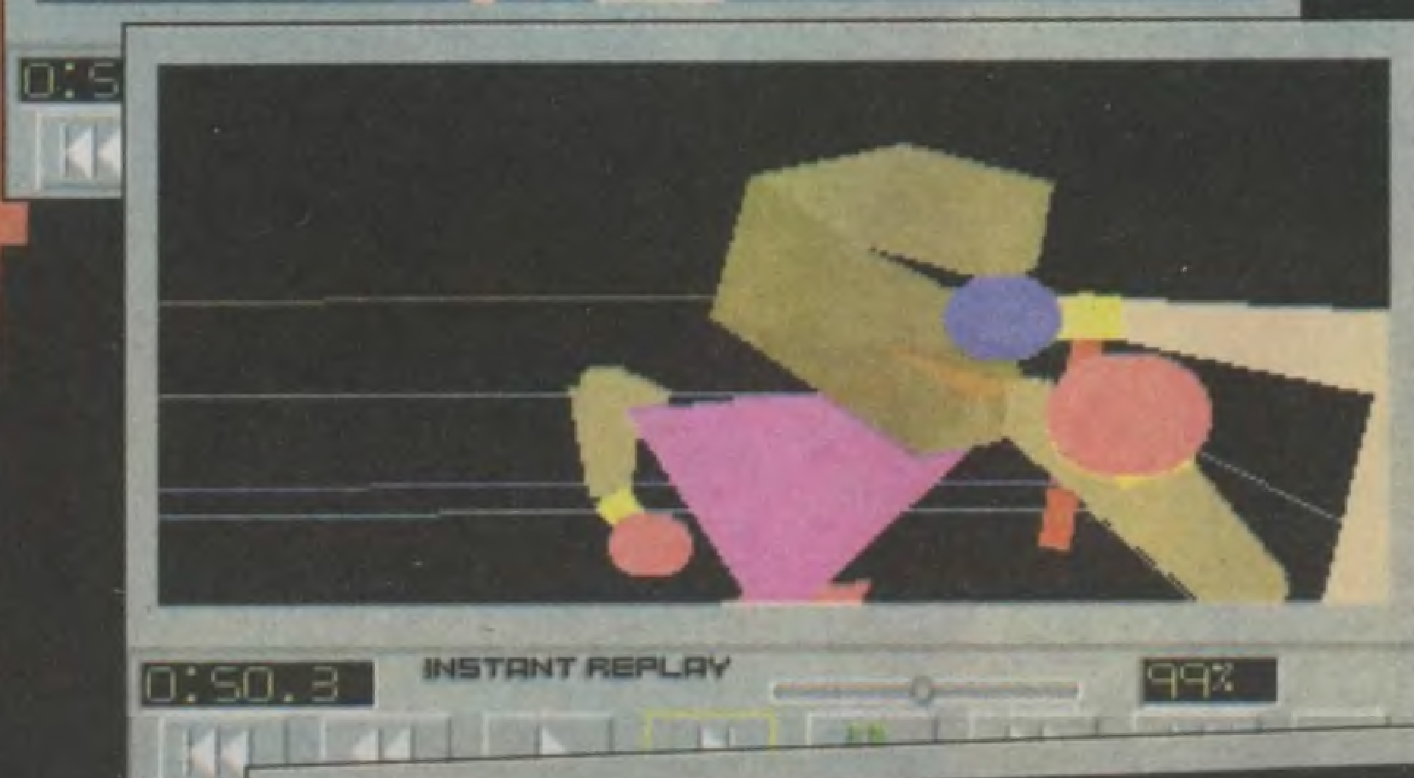




co-
wana
grafika,
oraz muzyka
bogato okraszona
efektami digitalizowa-
nymi pozwalają o tym za-
pomnieć i dobrze się bawić
przez długie godziny.

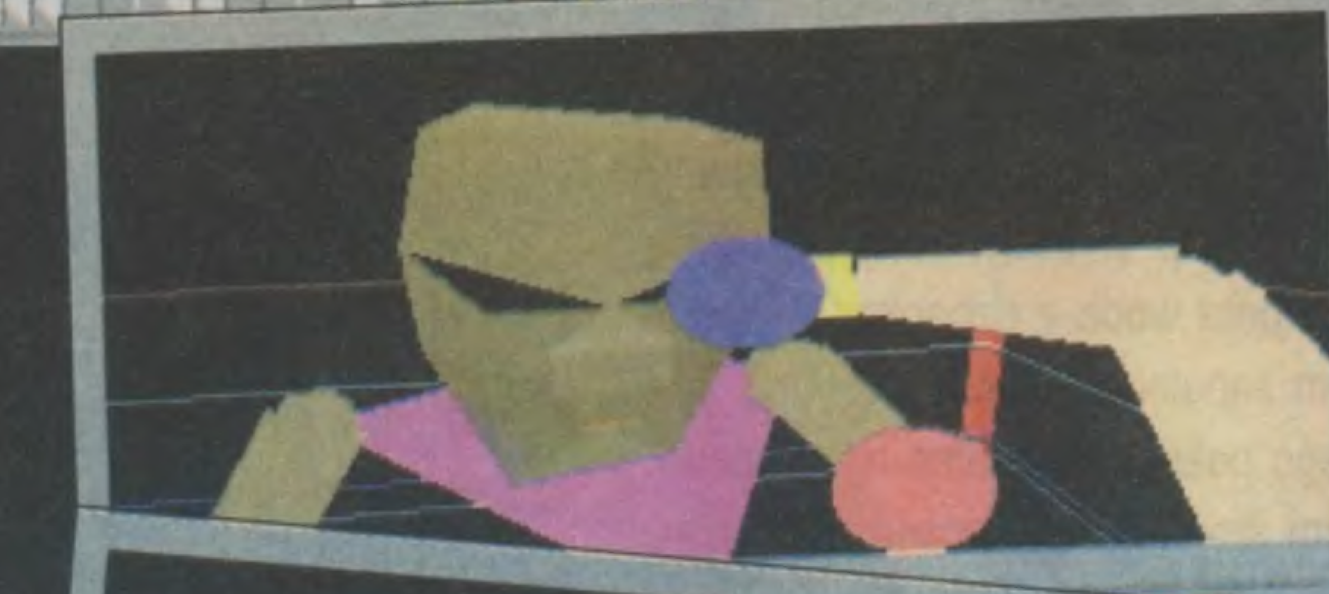
Alex & Gawron





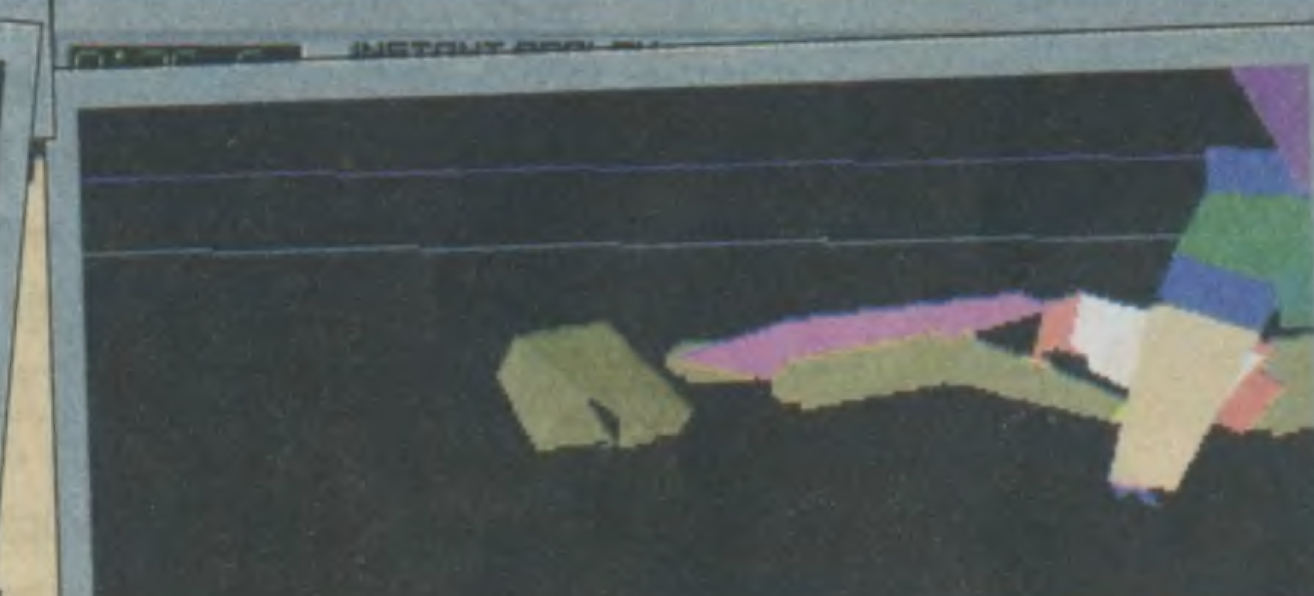






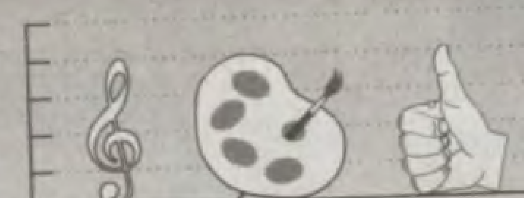












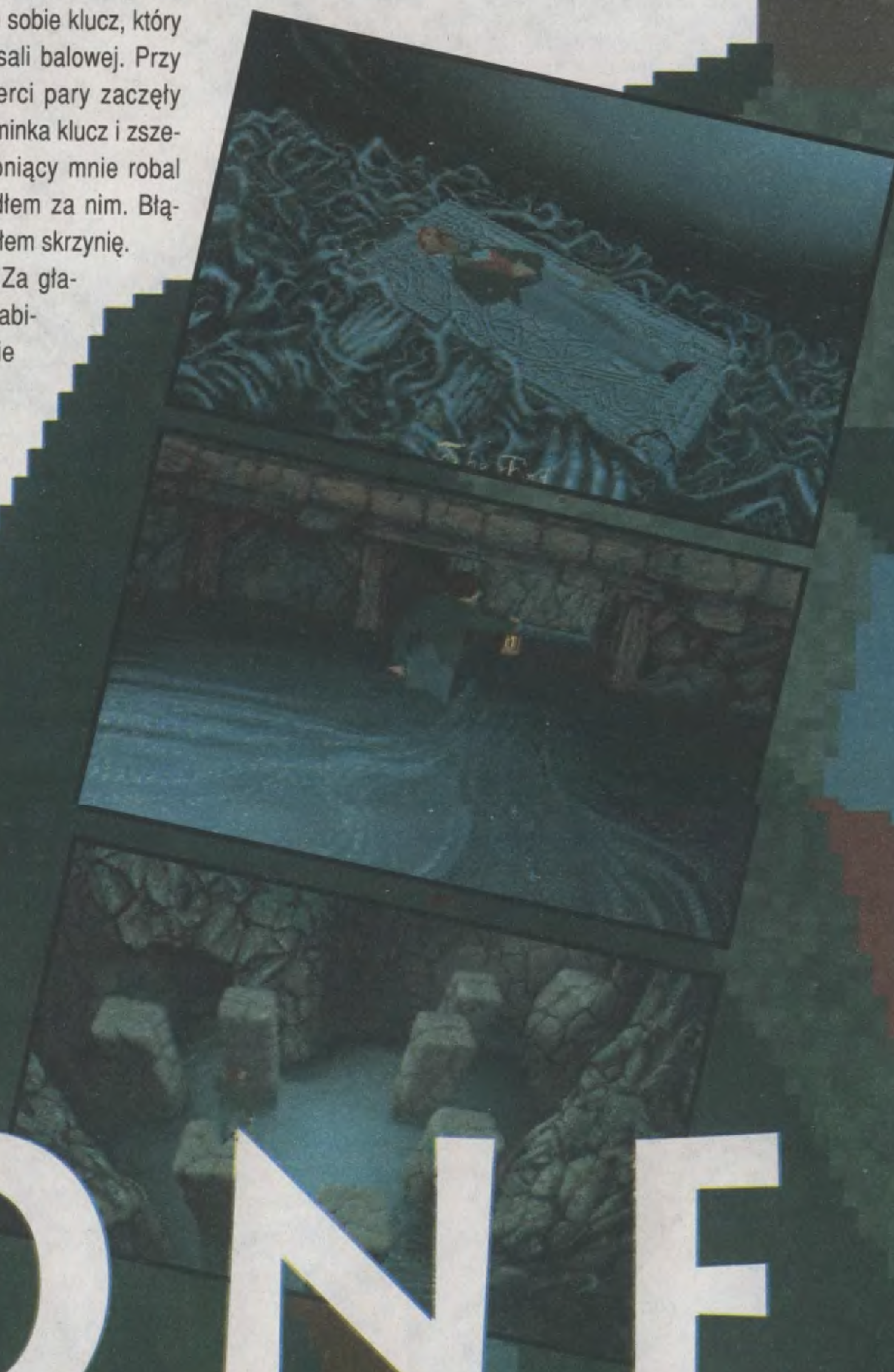
4D SPORTS BOXING
MINDSCAPE INC '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

Kiedy Gloria Allen wynajęła mnie, bym przywiózł list schowany w pianinie stojącym w domu jej niedawno zmarłego wujka, pomyślałem, że łatwo zarobię te 150 dolców. List znalazłem bez kłopotów. Wynikało z niego, że ktoś, lub coś pomogło rozstać się wujowi ze światem.

Na wszelki wypadek wziąłem lampę, strzelbę i indiański dywanik z szafy. Dalsze poszukiwania zakłócił wilkołak (a raczej krzyżówka tegoż z kurczakiem) oraz jakiś nieświeży osobnik w stanie wskazującym na spożycie (przez robaczki). Kilka kopniaków i strzelba pozwoliły mi na skuteczne zniesienie ich z ziemskiego padołu.

Zszedłem po schodach na dół. Znalazłem łuk i olej do lampy i wyszedłem na korytarz. Klucz znaleziony w biurku pasował do skrzyni gdzie leżała stara kawaleryjska szabla. Była jednak bardzo zardzewiała i nie nadawała się do walki. Drugi klucz znalazłem w wazie. Otworzyłem nim szafę gdzie leżały dwa lustra. Jeszcze tylko coś na wzmocnienie z szafki w łazience i wszedłem do głównego halu. Niestety, przy schodach stały dwa ogoniaste potwory. Umiejętnie użyte lustra pozwoliły mi na zejście na pierwsze piętro. Z prawego pokoju wziąłem gramofon i zapałki i zszedłem na parter. W pokoju z amorkiem znalazłem strzały. Wróciłem na górę i poszedłem w lewo. W łazience wanna była już zajęta przez jakieś paskudztwo, więc wziąłem tylko dzbanek i apteczkę z szafki. W drugim pokoju nie było światła. Gdy zapaliłem lampę moim oczom ukazała się bardzo ciężka statuetka i kule rewolwerowe. Wziąłem je sobie na pamiątkę. Idąc dalej natrafiłem na galerię obrazów. Zasłoniłem pierwszy z nich indiańskim dywanikiem, a do drugiego strzeliłem dla zabawy z łuku. Z pokoju na końcu korytarza wziąłem dziwną książkę, a ze skrytki za zegarem dokument i klucz. W bibliotece bawiąc się w chowanego z duchem i używając dziwnej książki odkryłem tajną komnatę. Było tam kilka książek, sztylety rytualne i talizman. Jednym ze sztyletów zabiłem ducha biblioteki i wyszedłem do halu koło zbroi. Rzuciłem w zbroję ciężką statuetką. Podniosłem miecz i zszedłem na dół. Ze spiżarni w kuchni wziąłem rewolwer, klucz (pasował do drzwi do piwnicy) i napełniłem dzbanek wodą. W zadymionym pokoju zgasiłem peta wodą z dzbanka. Ze stołu zabrałem zapalniczkę i wszedłem do zamkniętego pokoju. W szafce leżała płyta z tańcem śmierci. Gdy powiesiłem szablę, odsunęła się skrzynia ukazując wejście do podziemi. Wróciłem na korytarz. Zabity pirat zostawił po sobie klucz, który pasował do drzwi od sali balowej. Przy dźwiękach tańca śmierci pary zaczęły tańczyć. Wziąłem z kominka klucz i zszedłem do podziemi. Goniący mnie robal wykopał tunel. Poszedłem za nim. Błądząc w tunelach znalazłem skrzynię. Zabrałem z niej gem. Za głazem było wejście do labiryntu. Pomagając sobie lampą i łażąc bez celu trafiłem na opuszczane drzwi. Gdy otworzyłem je gemem, moim oczom ukazał się olbrzymi ołtarz. Zamieniłem hak na talizman. Gdy podpaliłem ołtarz lampą wszystko zaczęło się walić. Używając haka otworzyłem sobie drugie drzwi do labiryntu. Tym razem wskoczyłem do wody i wróciłem do do domu przez wejście w piwnicy. Wyszedłem do ogrodu. Był piękny poranek, kierowca uśmiechnął się szeroko swoją, nadgryzioną wskutek długiego leżenia w ziemi, szczęką.

VIP



ALONE IN





ALONE IN THE DARK
INFOGAMES '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



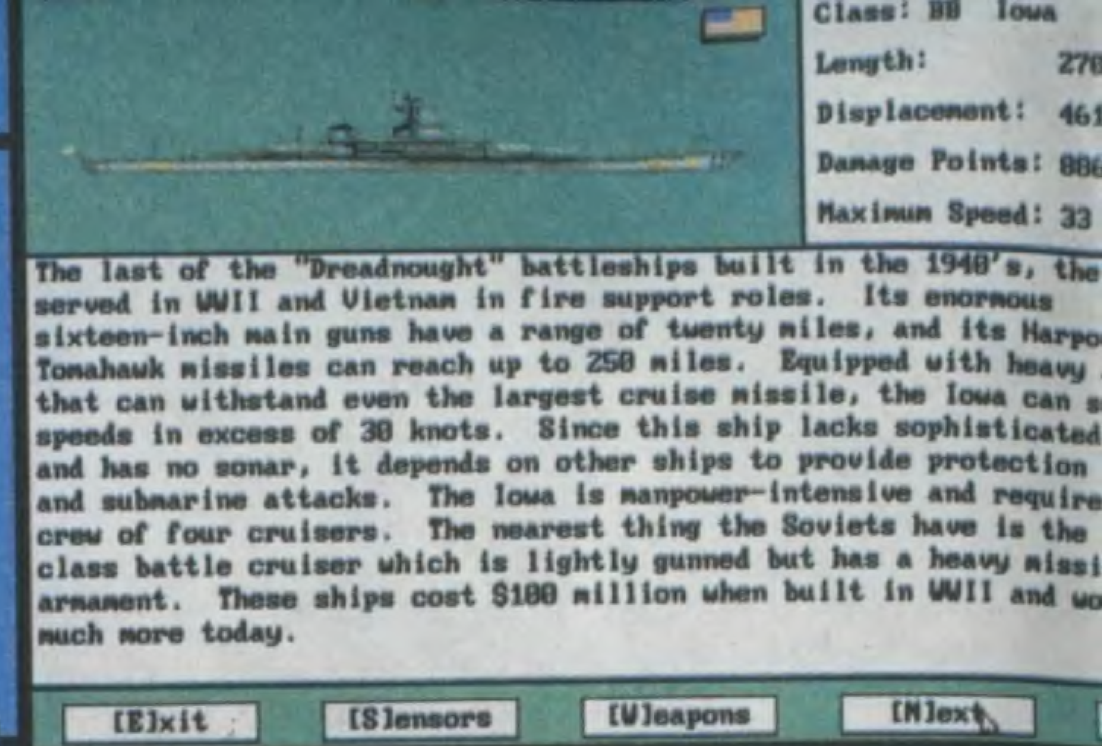


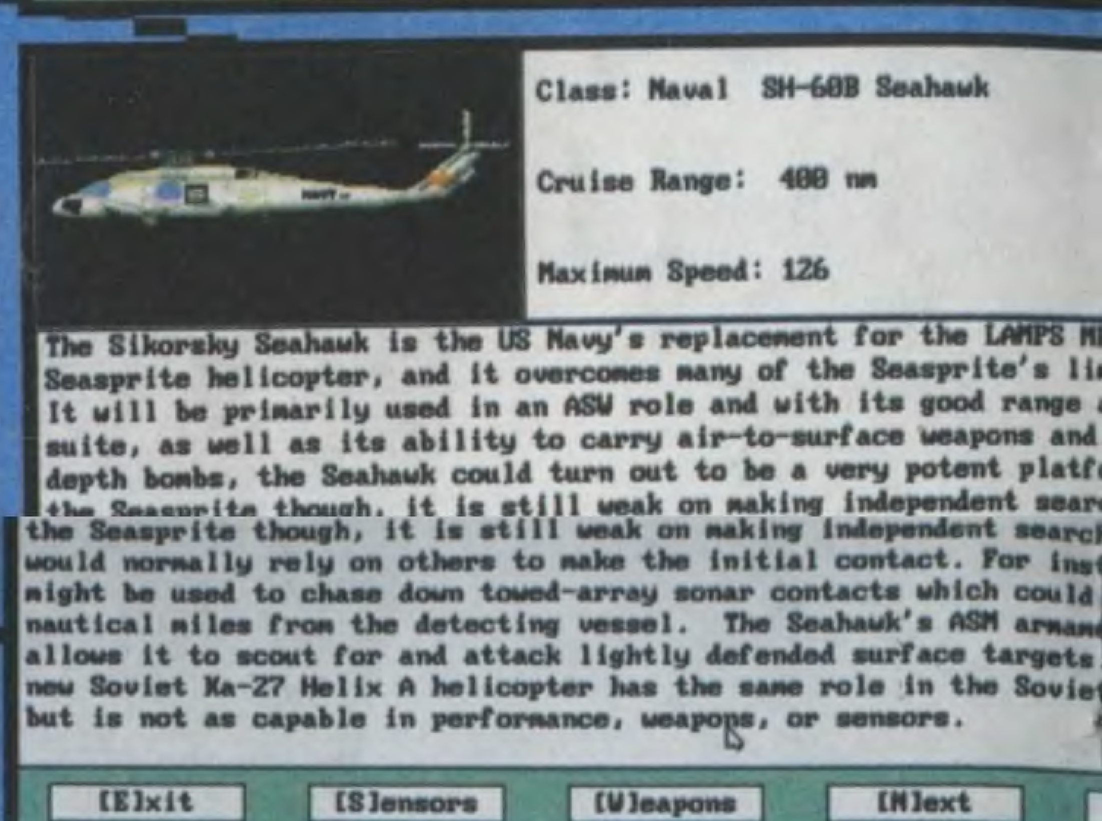






THE DARK





Jeszcze kilka lat temu środki przeznaczane na zbrojenia w dwóch światowych supermocarstwach - USA i ZSRR - były bardzo duże. Ilość wdrażanych projektów, nowych rodzajów broni, badań oraz skala zagadnień militarnych uzasadniała takie wydatki. Nie zmieniał tego nawet fakt, że większość polityków i wojskowych zdawała sobie sprawę z beznadziejności prób zwycięzenia w ewentualnej III Wojnie Światowej i z tego, że po atomowej konfrontacji każda następna wojna będzie się toczyła przy użyciu pałek i drewnianych tarcz.

Dziś podejście do zagadnień wojskowych jest równie poważne jak kiedyś, chociaż na szczęście trendy się zmieniły. W pewnej klasie uzbrojenia mamy nawet do czynienia z tendencją do zmniejszania arsenałów. Jak jednak wyglądałby konflikt bez wykorzystania balistycznych rakiet międzykontynentalnych a jedynie przy użyciu samolotów, statków i okrętów podwodnych?

POTENCJALNE MOŻLIWOŚCI

Harpoon to symulator bardzo specyficzny, między innymi ze względu na rodzaje uzbrojenia oddane graczowi do dyspozycji. Rozróżnić można kilka formacji:

- BAZY (marynarki lub/i lotnictwa): wyposażone są w systemy wykrywania celów nawodnych i powietrznych bardzo dalekiego zasięgu, anty-rakiety o dużej skuteczności trafiania; w przypadku lotnisk istotne są pasy startowe, ze względu na możliwości lądowania większych samolotów (np. typu Nimrod).

- OKRĘTY PODWODNE: teoretycznie niewykrywalne, w praktyce ukryte pod warstwą termiczną i płynące poniżej 18 węzłów mogą pozostać przez pewien czas w ukryciu; rozróżniane są trzy rodzaje okrętów podwodnych:

SS (Diesel Attack Submarine) - napędzane silnikiem nie-nuklearnym, a więc starszych, mniej efektywnych typów; paradoksalnie, dzięki brakowi reaktora, wymagającego ciągłej pracy systemów chłodzących, trudniejsze do wykrycia,

SSN (Sumbarine Nuclear) - okręty nowszej generacji, posiadające silniki o napędzie atomowym i zwykle lepsze wyposażenie elektroniczne,

SSBN (Submarine Ballistic Nuclear) - okręty wyposażone w silniki o napędzie atomowym oraz międzykontynentalne rakiety balistyczne.

- OKRĘTY NAWODNE: formacje najmniej operatywne i bezpieczne tylko przy wsparciu lotniskowców lub samolotów startujących z pobliskich lotnisk; ochrona przed atakami łodzi podwodnych jest zapewniona dzięki helikopterom stacjonującym na pokładach większych statków; atak na odleglejsze cele jest możliwy jedynie przy użyciu rakiet, głównie typu Tomahawk (w niektórych scenariuszach siły nawodne są tak wyważone, że w końcówce dochodzi do wymiany salw artyleryjskich).

- SAMOLOTY: ich zaletą jest szybkość oraz przy odpowiednim zastosowaniu mała wykrywalność; rozróżniane są:

Fighter (myśliwce) - desygnowane do niszczenia celów powietrznych takich jak inne samoloty i rakiety,

Attack (szturmowce) - wyposażone w broń pozwalającą zarówno na walkę powietrzną, jak i atakowanie celów nieprzyjacielskich, tak nawodnych jak naziemnych,

Bomber (bombowce) - samoloty o dużej nośności uzbrojenia przeznaczonego do niszczenia obiektów naziemnych i nawodnych,

ASW: Anti-Submarine Warfare - przeznaczone do wykrywania i niszczenia okrętów podwodnych,

AEW: Airborne Early Warning - samoloty wczesnego reagowania, które dzięki zastosowaniu nowoczesnej elektroniki są w stanie wykryć cel znajdujący się w bardzo dużej odległości, co ułatwia oczywiście jego szybkie zniszczenie.

- HELIKOPTERY: w większości przystosowane do wykrywania i niszczenia okrętów podwodnych, lecz niektóre typy można przezbroić pod kątem atakowania niewielkich celów nawodnych (powinny działać na najmniejszych wysokościach, pasywnych radarach i maksymalnej prędkości).

KILKA SŁÓW O STEROWANIU

Każda formacja jest odwzorowana na ekranie za pomocą stylizowanej ikony, co oznacza, że samolot przypomina samolot, lotniskowiec - lotniskowiec itd. Jedyny wyjątek stanowią bazy, które mają ikony trojakiego rodzaju: kotwica (port), równia pochyła (lotnisko) oraz zakratkowany kwadrat (port i lotnisko).

Wszelkie polecenia (Orders) dla danej ikony wydaje się dopiero po jej uaktywnieniu; jeśli wybrana jest formacja nieprzyjacielska, można jedynie otrzymać kilka informacji o jej kursie, szybkości, pułapie (zanurzeniu) itp. Bezpośrednio po wydaniu jakiegoś rozkazu może nastąpić jego odrzucenie, spowodowane niemożnością wykonania (np. za mały zasięg, brak paliwa, zbyt mała szybkość, brak celu itp). Również w trakcie wykonywania polecenia mogą zaistnieć sytuacje uniemożliwiające doprowadzenie akcji do szczęśliwego finału.

DZIESIĘĆ PRZYKAZAŃ

1. Okręty podwodne są niewykrywalne tylko na dużych głębokościach i przy stosunkowo małej (pon. 18 węzłów) prędkości; nie należy uaktywniać sonaru przed wykryciem przez nieprzyjaciela i pamiętać o tym, że każde odpalenie torpedy czy rakiety zdradza Twoją pozycję.

2. Przy włączonej opcji AUTO FORMATION AIR COVER nie należy martwić się punktualnością wysyłania patroli, ponieważ dba o to za Ciebie komputer: w momencie przechwycenia w radar sygnału wrogiej formacji, masz szansę wysłać na spotkanie własne siły - jeśli te przebywające w powietrzu są zbyt małe, zawsze możesz wesprzeć je jakąś "łódką" lub dywizjonem stacjonującym na lotnisku.

3. Pościg lotniczy na włączonych dopalaczach jest sensowny tylko w jednym przypadku - kiedy istnieje obawa odpalenia przez wrogie samoloty dużej ilości rakiet; w każdej innej sytuacji wystarczy lecieć sobie spokojnie z szybkością MILITARY, nawet jeśli przeciwnik zdąży uciec.

5 **10**

4. Atak na nieprzyjacielską bazę w pierwszej fazie gry zawsze wiąże się ze znacznymi stratami, wywołanymi przez trzy czynniki: dużą liczbę wrogich samolotów, dobrą obroną przeciwlotniczą i spore rozproszenie sił własnych.

5. W chwilach bezpośredniego zagrożenia własnego lotniska, należy jak najszybciej poderwać do startu wszystkie stacjonujące na nim samoloty - niczym to nie grozi, a w krańcowym przypadku można oszczędzić kilkanaście cennych maszyn.

6. Atak na większe konwoje musi być wykonywany z "nadilością" samolotów lub przy wykorzystaniu uzbrojenia dalekiego zasięgu (np. rakiety powietrze-ziemia Harpoon); wiąże się to z dużymi



HARPOON

Iowa

Virginia

stratami w fazie zbliżania się, na dystansie 50-10 nm - częściową ochroną może być także wyłączenie radarów, i lot na bardzo małej wysokości.

7. Każdy samolot powinien posiadać duży zapas paliwa, na wypadek zaatakowania w czasie powrotu do bazy przez obce myśliwce lub potrzeby powtórnego zaatakowania celu.

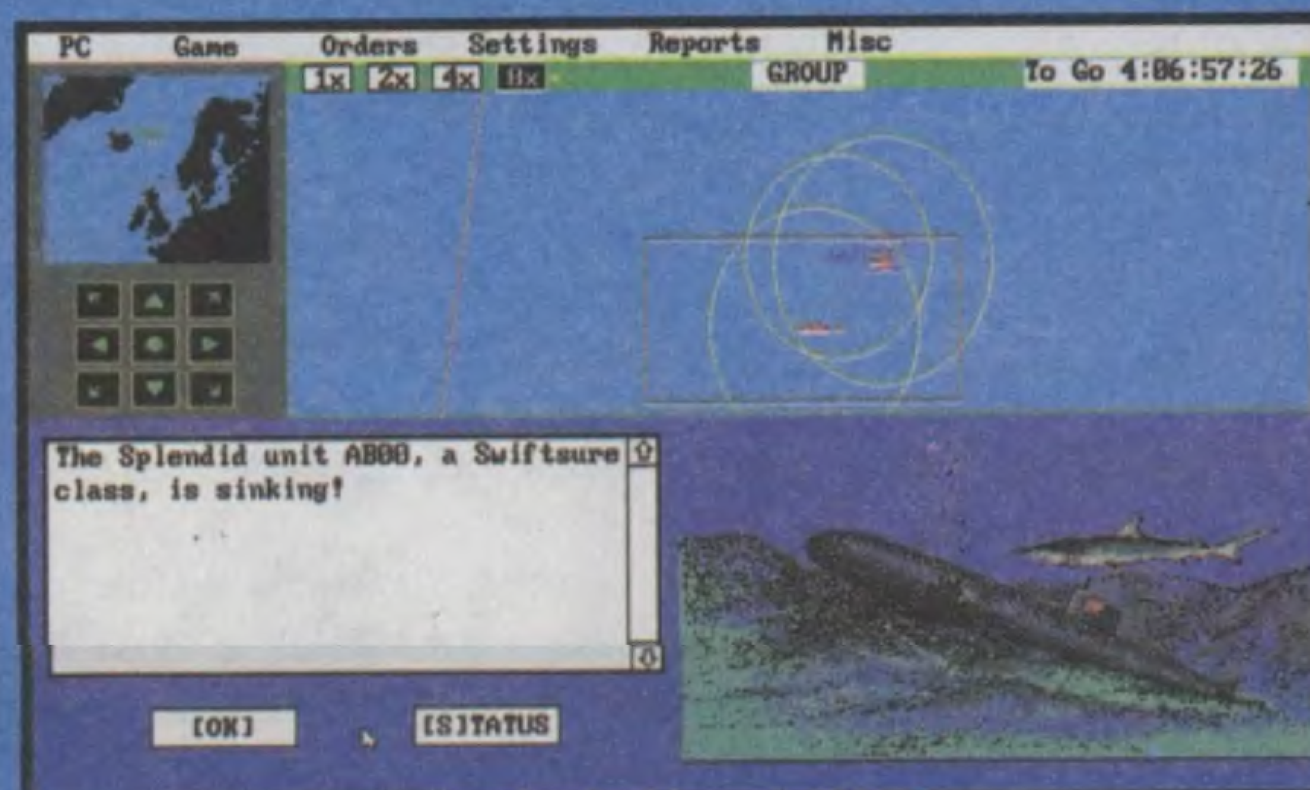
8. Rozsądnie dysponuj rakietami w chwili odpalenia: lepiej jest rozproszyć salwę i rozciągnąć ją w czasie, np. odpalać po dwie rakiety w cel trzy razy pod rząd.

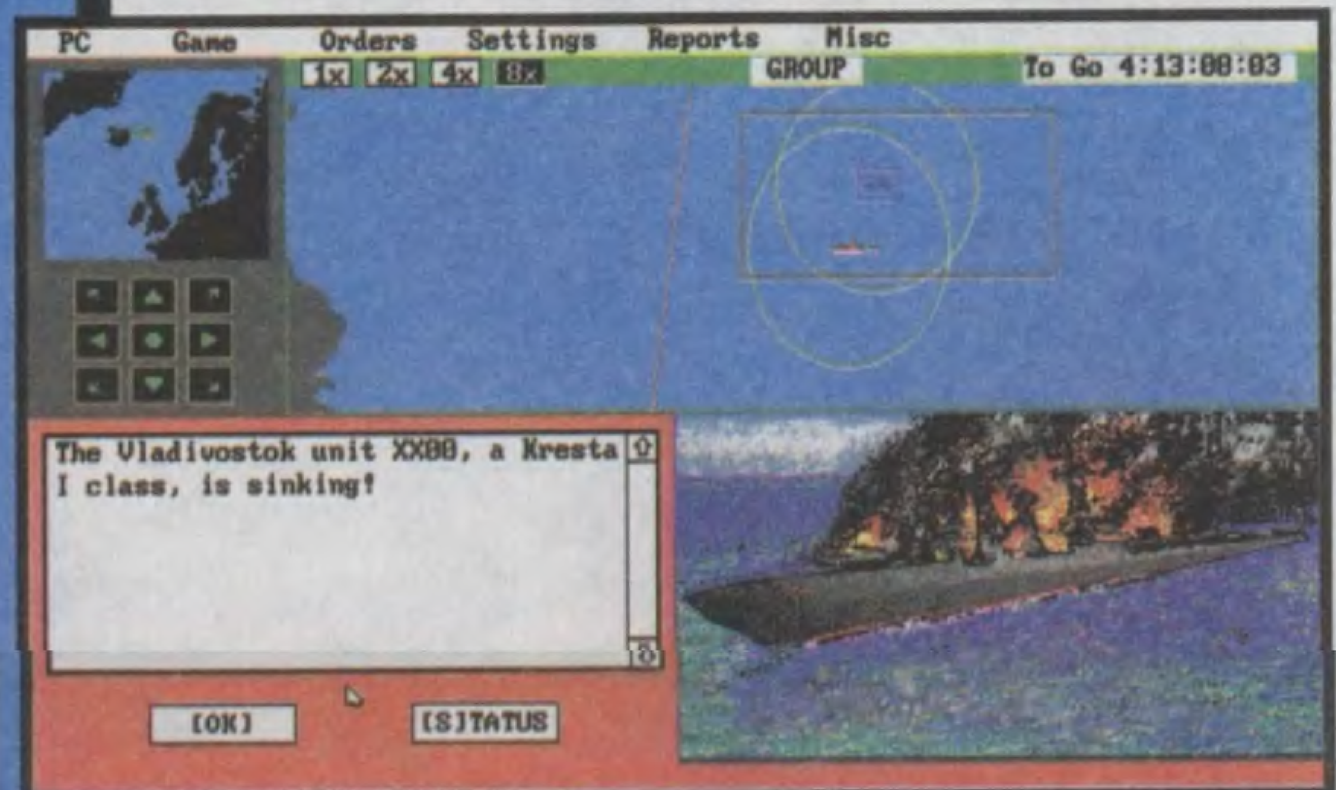
9. Bezpośrednio po każdym ataku należy wydać kolejny rozkaz, jego brak może spowodować oddalenie się od celu, co w przypadku walki powietrznej jest często równoznaczne z porażką.

10. Rób częste SAVE-GAME'y.

TEN PIERWSZY RAZ

... będzie najlepiej opisać, 5 misję z pakietu GIUK, której celem jest szyb-



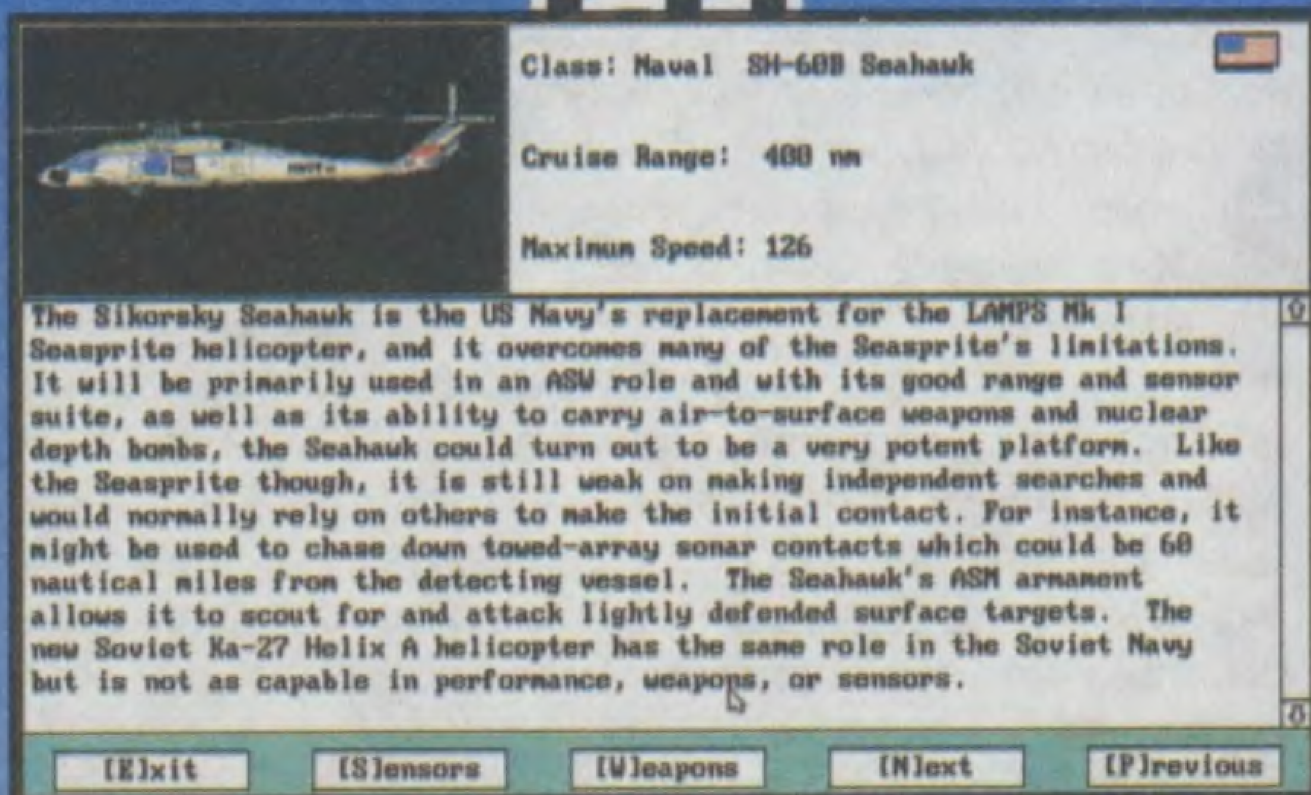


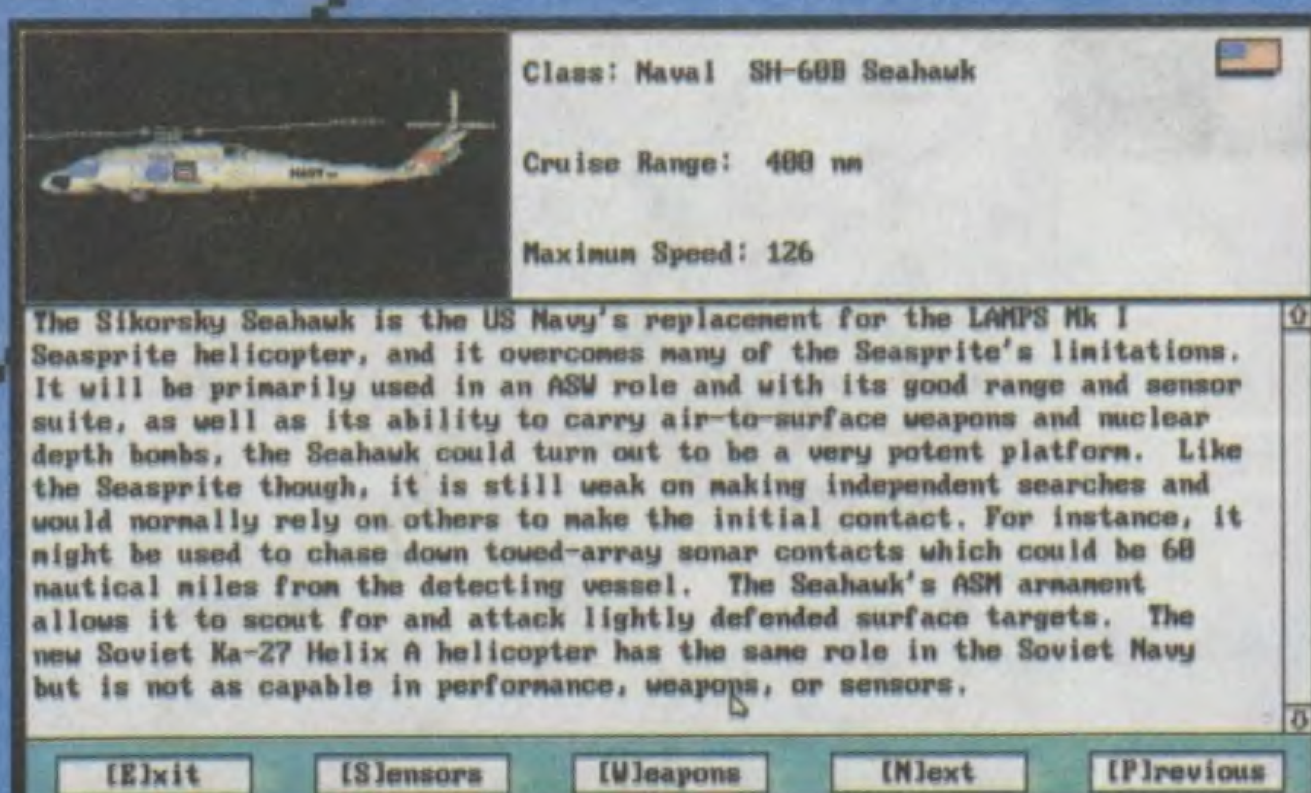


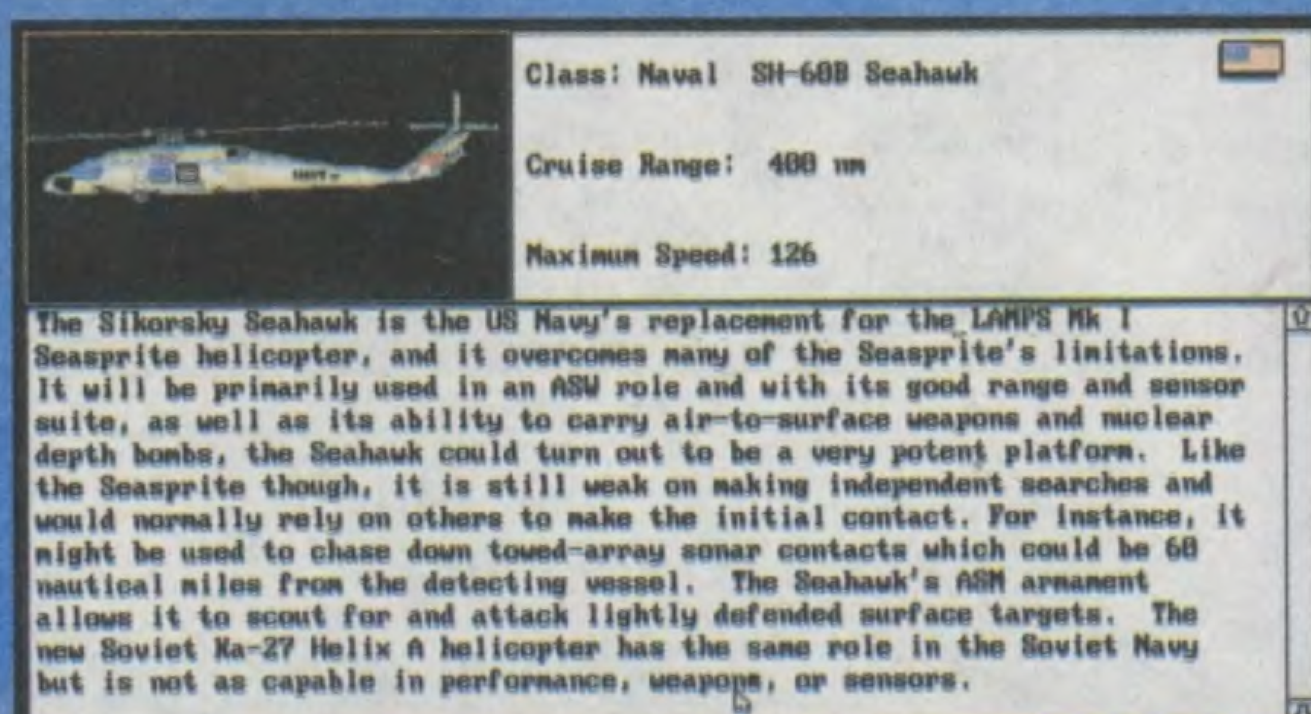


15

20







Armia byłego Związku Radzieckiego należała do jednych z największych. Jej główną siłą uderzeniową były lądowe jednostki zmechanizowane wspomagane przez oddziały pancerne. Lotnictwo i marynarka nie były w takim stopniu zintegrowane jak w NATO.

Lotnictwo w dużej mierze jest oparte na kilku modelach samolotów MIG i SU. Takie maszyny jak MIG-29 czy SU-32 nierzadko mają lepsze osiągi niż konstrukcje zachodnie, lecz bardzo im ustępują pod względem niezawodności. Samoloty te są, tak jak wszędzie, wypierane przez bardziej uniwersalne śmigłowce bojowe. Takie modele, jak Mil MI-24, 25 czy 28 z łatwością mogą rozprawić się nie tylko z czołgiem, ale i z myśliwcem. Ich zalety to zwrotność, pancerz i różnorodne, ogromne uzbrojenie rakietowe. Były też prowadzone badania nad pionowzlotami (podobnymi do Harriera). Dzięki nim na lotniskowcach stacjonują szturmowce o skróconym starcie Jak-38. Obecnie jednak nic nowego w tej dziedzinie się nie dzieje (z powodu braku pieniędzy).

Podstawą armii lądowej jest piechota. Tym, czym dla Marines są M-16, tym dla "czerwonoarmisty" jest nie mniej słynny AK-42 Kałasznikow. Ma on lepsze parametry od M-16, ale jest od niego znacznie cięższy. Piechotę wspomagają różne pojazdy pancerne i opancerzone. Do tych pierwszych zalicza się czołg T-72. Jest on doskonale wyposażony we wszelkie dalmierze laserowe, noktowizory, posiada również ciężki karabin przeciwlotniczy. Jest też przystosowany do działań bojowych w warunkach skażenia radioaktywnego i do pokonywania przeszkód wodnych. Jego główne uzbrojenie to 85 mm działo przeciwpancerne. W arsenale armii lądowej można też znaleźć straszące do niedawna pociski nuklearne SS-20 i 52.

Marynarka radziecka startowała po drugiej wojnie światowej praktycznie od zera, jednak w ciągu kilkunastu lat stała się istotnym elementem radzieckiego systemu wojskowego. W jej skład wchodzi kilka dużych okrętów i seria mniejszych, zgodnie z panującą modą lotniskowce kieszonkowe (lekkie) klas Kiev i Moskva, krążowniki rakietowe klasy Slava, niszczyciele i fregaty z uzbrojeniem rakietowym klas Sovremennyy i Pauk. Podstawą floty są atomowe okręty podwodne z pociskami nuklearnymi. Flota byłego Związku Radzieckiego jest rozlokowana na Morzu Czarnym (tzw. flota czarnomorska) i w bazach w Archangielsku, Murmańsku, Władywostoku i w Pietropawłowsku na Kamczatce.

Simon

kie i skuteczne zatopienie dziesięciu okrętów przeciwnika; można i więcej, ale komputer przy szesnastym wraku zbliża się do przekrętu licznika.

Równowaga sił w tym scenariuszu praktycznie nie istnieje, dlatego też jest to dobry trening na ten pierwszy raz. Pod Twoim dowództwem znajdują się:

- dwie eskadry okrętów nawodnych ze wsparciem lotniskowców (8 samolotów i 18 helikopterów każda), blokujące przejścia po obu stronach Islandii,
- 9 okrętów podwodnych rozlokowanych w pobliżu lotniskowców,
- 11 samolotów P-3C Orion w bazie Keflavik,
- 21 samolotów Nimrod w bazie Kinloss.

Zaczynamy od wyznaczenia patroli samolotom. Oriony podziel na dwie grupy po dwa samoloty i wyślij je na północ oraz północny zachód. Nimrody podziel na dwie grupy po cztery samoloty i ustal takie trasy, by nie kolidowały z Orionami. Wszystkie patrole mają być CONTINOUS, to znaczy, że przed wylądowaniem jednej grupy startuje jej "zmiennik".

W drugim kroku włącz sonary we wszystkich okrętach podwodnych a w zespołach lotniskowców także i radary. Nie zapominaj też o tym, że w każdym nowym patrolu lotniczym należy przeprowadzać podobną operację. Włącz skalę czasu 30 min i czekaj.

W bardzo krótkim czasie pojawi się kilka kontaktów z nieprzyjacielskimi okrętami. Na każdy z nich skieruj po jednej eskadrze przebywającej w powietrzu, korzystając z opcji INTERCEPT. Jeśli dojdzie do sytuacji, w której zabraknie Ci samolotów, poderwij szybko kilka Nimrodów - nie zaburzy to synchronizacji patroli a szybko rozwiąże sytuację.

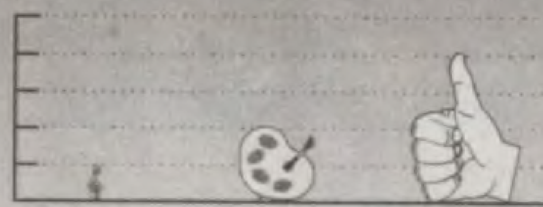
W scenariusz ten można bawić się pół godziny i ma się dosyć (albo Rosjanie mają). Jedynym zagraniem technicznym jest odpowiednie odpalanie torped, co można wypraktykować już po kilku razach. Dziś jednak nie będę już przechodził do trudniejszych scenariuszy ani bardziej złożonych taktyk gry. Jeśli okaże się to potrzebne, zobaczymy się (?) za dwa miesiące.

Przyjemnych łowów!

Lo'Ann

Radzimy przeczytać również artykuł "Harpoon" z Bajtka 7/92 autorstwa p. Łukasza Czekajewskiego.

HARPOON
THREE SIXTY '90
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



NATO (North Atlantic Treaty Organization) zrzesza praktycznie wszystkie państwa Europy zachodniej, USA oraz Kanadę. Obecna rola tej organizacji sprowadza się do wymiany doświadczeń i techniki wojskowej oraz do przeprowadzania wspólnych ćwiczeń i manewrów. Dawniej NATOĽbyło "przeciwwagą" dla nieistniejącego już Układu Warszawskiego.

W celu ułatwienia ewentualnych działań bojowych, państwa paktu używają wspólnie skonstruowanego i wyprodukowanego sprzętu (głównie biorą w tym udział Wielka Brytania, Francja, Niemcy i Włochy). Oprócz wspólnych konstrukcji, często używany jest sprzęt produkcji amerykańskiej.

Ogólnym trendem w taktyce wojennej jest opieranie potęgi armii na lotnictwie i flocie. Te dwie połączone formacje są obecnie główną siłą uderzeniową. Rezygnuje się z ciężkich okrętów liniowych na rzecz lotniskowców i jednostek rakietowych. Te pierwsze są przerabiane z ciężkich okrętów na lekkie lotniskowce "kieszonkowe" (HMS Illustious lub włoski Giuseppe Garibaldi). Oprócz nich pływają też normalne, duże, lotniskowce jak francuski Clemenceau. Ich latającym wyposażeniem są francusko-brytyjskie pionowzloty Harrier, amerykańskie myśliwce morskie (F-16, F-18) i szturmowce (EA-6 Prowler, E-2 Hawkeye) oraz francuskie Mirage. Na wielu okrętach stacjonują też śmigłowce do różnych zadań (np. do zwalczania okrętów podwodnych). Uzbrojeniem wszystkich jednostek jest broń rakietowa. Z artylerii pozostały na ich pokładach jedynie 78 mm włoskie działka Melara Compact i sprzężone z radarem, sześciolufowe działka Vulcan kal. 20 mm.

Pozostałe okręty to krążowniki rakietowe, niszczyciele i okręty podwodne. Te ostatnie są zazwyczaj uzbrojone w balistyczne pociski nuklearne i mogą operować wiele dni pod wodą bez wynurzania się (HMS Resolution, francuski Rubis). Większość okrętów stacjonuje w bazach morskich, Najbardziej znane są rozlokowane na Islandii, w północnej Szkocji i w zachodnich Niemczech.

W lotnictwie lądowym, oprócz samolotów lata bardzo dużo rozmaitych śmigłowców bojowych. Są to maszyny o wszechstronnym wyposażeniu i uzbrojeniu, mające o wiele większe możliwości przy zwalczaniu celów naziemnych niż normalne samoloty szturmowe czy nawet bombowce. Nie ustępuje im pola jedynie doskonały A-10 Thunderbolt II. Spośród myśliwców i szturmowców najbardziej znane są niemiecko-francusko-angielsko-włoski Tornado, angielsko-francuski Jaguar, brytyjski Harrier oraz francuskie Mirage.

Baczną uwagę zwraca się na zminimalizowanie liczby zabitych i rannych żołnierzy. Są oni bardziej niż dawniej zabezpieczani przed skutkami działania broni przeciwnika (np. chemicznej). Również konstruktorzy starają się opracowywać broń, która niszczyła by sprzęt przy jak najmniejszych stratach ludzkich.

Simon

Stany Zjednoczone jako jedno z najpotężniejszych mocarstw świata posiadają największą liczebnie i uderzeniowo armię. Po drugiej wojnie światowej kolejne rządy USA prowadząc zimną wojnę zmieniały powoli oblicze armii. Najważniejsze ogniwo w strukturze wojskowej tego kraju stanowi flota (US Navy). Do zadań taktycznych używa się przede wszystkim lotniskowców (m. in. USS America, USS J. F. Kennedy). Wyciągając wnioski z walk na Pacyfiku z okresu II wojny światowej US Navy postawiła je na pierwszym miejscu. Uzupełnieniem, a jednocześnie ochroną lotniskowców, są okręty liniowe. Należą do nich takie jednostki jak wyciągnięte z lamusa (po latach dokowania i czekania na lepsze czasy) pancerniki (USS Missouri, USS Iowa), krążowniki, niszczyciele oraz pomniejsze jednostki (ścigacze okrętów podwodnych, trałowce do wyławiania min, monitory do ochrony portów i wybrzeża). Bardzo ważną rolę w operacjach floty pełnią okręty podwodne o napędzie atomowym. Są to jednostki kilku klas, min. Los Angeles, posiadające uzbrojenie torpedowe i rakietowe (w tym nuklearne), zdolne do działania pod wodą przez wiele tygodni.

W połączeniu z flotą działają siły powietrzne (US Air Force). W morskim lotnictwie standardowym wyposażeniem są myśliwce F-16 Fighting Falcon i F-18 Hornet, szturmowo-bombowe samoloty typu A-4 Skyhawk i A-6 Intruder. Dodatkowym wyposażeniem lotniskowców są samoloty zwiadu elektronicznego i rozpoznawcze, takie jak S-3A Viking oraz śmigłowce do akcji ratunkowych i innych zadań. Pojedynczy lotniskowiec dysponuje na pokładzie siłami lotniczymi, mogącymi zawstydzić niejedno państwo europejskie.

Uzbrojeniem floty amerykańskiej jest głównie broń rakietowa. Stosowane są rakiety samonaprowadzające typu "ziemia - powietrze" oraz "ziemia - ziemia". Okręty liniowe wyposażone są w konwencjonalną, ciężką artylerię o kalibrze do 16 cali. Na jednostkach specjalnych zamontowane są rakieto-torpedy przeznaczone do zwalczania celów podwodnych.

Pewnym novum jest przerabianie krążowników na lotniskowce "kieszonkowe". Ich przebudowa polega na dobudowaniu niewielkiego pokładu-lądowiska i przystosowaniu pomieszczeń na potrzeby hangarów, warsztatów i magazynów. "Fruwającym" wyposażeniem tych mini-lotniskowców jest amerykańska, ulepszona wersja pionowzlotu Harrier, która pod oznaczeniem AV-8S używana jest do zadań specjalnych i szturmowych.

Armia USA od czasu wojny koreańskiej stosuje zamiast standardowej piechoty, piechotę morską (US Marines). Są to oddziały wojskowe specjalnie wyszkolone i uzbrojone. Zostały one wprowadzone w celu poprawienia skuteczności działań lądowo-morskich. Wykorzystywane są do desantów, oraz do zadań specjalnych. Ich podstawowym uzbrojeniem strzeleckim jest nieśmiertelny M-16.

Flota amerykańska rozmieszczona jest w wielu częściach świata. Jej główne bazy znajdują się na Hawajach, Filipinach, Bermudach i w Den Helder (Holandia), gdzie znajduje się główna baza NATO, a ostatnio także w rejonie Półwyspu Arabskiego i Zatoki Perskiej.

Simon



HARPOON







FIRE FORCE



Kiedyś w zamierzchłych czasach, kiedy ZX-Spectrum pławiło się w glorii i chwale, powstała wspaniała gierka pt. "GREEN BERET". Przez dłuższy okres czasu nie pojawiła się gra tej klasy. I pewnie jeszcze długo weterani gier komputerowych (ja wraz z nimi) narzekaliby, że teraz to nie ma takich gier jak kiedyś, gdyby nie gra która przywołała dawne wspomnienia: "FIRE FORCE".

Przystępując do gry godzisz się na współpracę z człowiekiem (przepraszam z żołnierzem) zdyscyplinowanym, sprytnym i odważnym, z którym masz do wykonania aż dwanaście różnych misji. Do każdej z nich musicie wybrać odpowiedni sprzęt, którego waga nie przekroczy możliwości udźwigu Twego kompana. A potem - do roboty.

Kwatera Główna opracowała ściśle tajne materiały dotyczące twych przyszłych misji. My zdobyliśmy je dla Ciebie i oto publikujemy na łamach TOP SECRET-u.

Misja 1 - Zabić wrogiego oficera (rozpoznawalny po beżowym berecie).

Raport szczegółowy:

Wywiad donosi, że nowy oficer (poprzedni zlikwidowany) objął dowództwo nad wrogimi oddziałami w danym obszarze. Po długich dyskusjach Kwatera Główna zadecydowała, że jedynym wyjściem aby przywrócić w danym obszarze pokój, jest eliminacja wrogiego oficera. Rząd aby uniknąć kłopotów sugeruje aby napotkane oddziały wroga likwidować.

Wskazówki:

Należy likwidować wszystkich. Przede wszystkim odnaleźć wrogiego oficera i wyeliminować go. Znajdziesz go w którymś z budynków.

Misja 2 - Zniszczyć doszczętnie wioskę partyzancką.

Raport szczegółowy

Wioska w kwadratach Bravo 05 do 15, od jakiegoś czasu jest główną bazą partyzantów. Kwatera główna zadecydowała, że czas najwyższy coś z tym zrobić. To zadanie dla Ciebie. Masz doszczętnie zniszczyć wioskę i wybić wszystkich napotkanych partyzantów.

Wskazówki

Dobrze mieć trochę materiałów wybuchowych lub granatów. Broń dowolna. Niszcz wszystko co się da po drodze, napotkanych ludzi likwiduj (mile widziane przez zwierzchników).

Misja 3 - Zniszczyć rakiety ziemia-powietrze SA-14.

Raport szczegółowy

Wywiad przechwycił w trakcie poprzedniej misji tajne dokumenty należące do organizacji terrorystycznej. Wynika z nich, że organizacja ta przechowuje na danym terenie nieznaną liczbę pocisków SA-14 'Gremlin'. Pociski te stanowią ogromne zagrożenie w rękach terrorystów. Rząd wydaje rozkaz zniszczenia wszystkich pocisków, zanim będą użyte.

Wskazówki

Pociski likwidujemy ładunkami wybuchowymi. Po drodze wyeliminuj jak najwięcej terrorystów. Rakiet jest sześć.

Misja 4 - Uwolnić sześciu P. O. W. s (jeńców wojennych)

Raport szczegółowy

Kwatera główna otrzymała raport, że kilku ludzi sklasyfikowanych jako M. I. A. (zaginieni w akcji), jest przetrzymywanych w obozie partyzanckim jako jeńcy wojenni. Obóz wroga znajduje się w kwadratach Omega 07 do 26. Największa trudność polega na tym, że należy zrobić to cicho i szybko, zanim partyzanci zdążą się zorientować i przenieść jeńców w inne miejsce. Jeńcy są przetrzymywani w budynkach.

Wskazówki

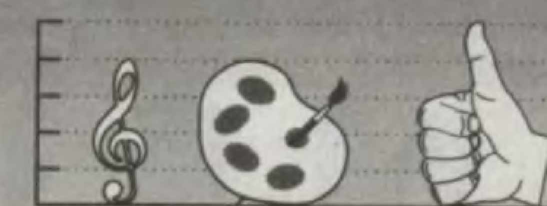
Używaj wyłącznie noża, nim także oswobadzasz jeńców, przecinając im więzy. Gdy oswobodzisz wszystkich sześciu, możesz trochę poszaleć niszcząc obóz.

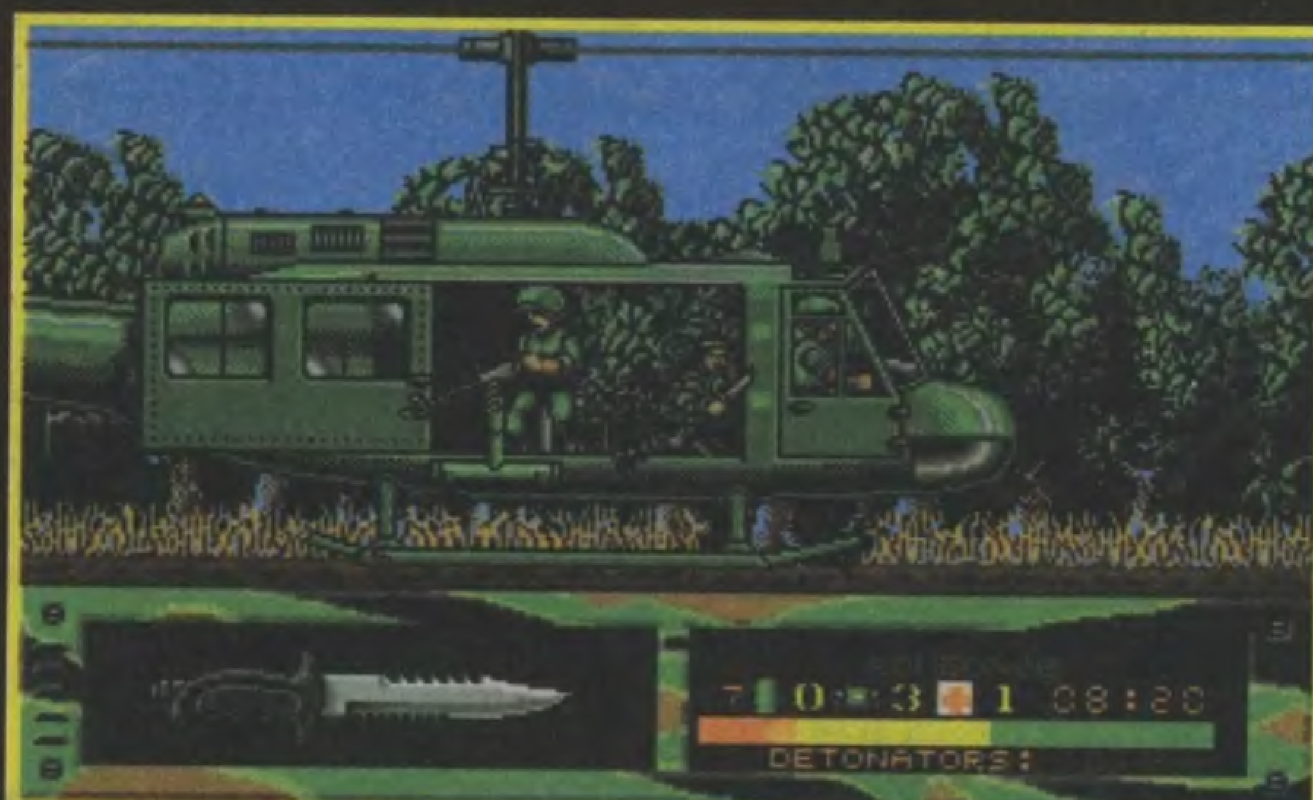
Misja 5 - Zniszczyć wrogie składy paliwa

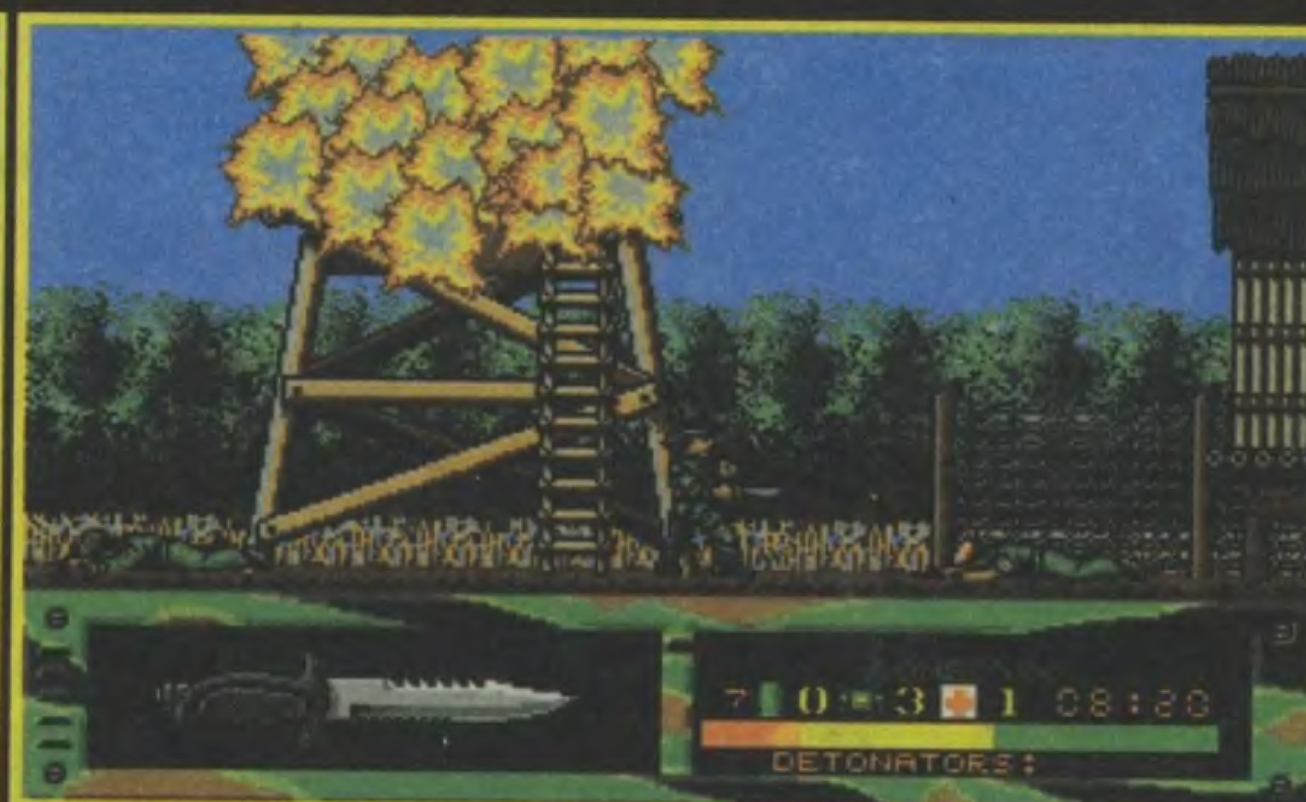
FIRE FORCE

ICE '92

Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum







Raport szczegółowy

Oddziały wroga przygotowują atak. Nasze jednostki nie są jeszcze przygotowane do obrony i w razie natarcia może dojść do klęski. Wywiad donosi, że atak wroga można opóźnić niszcząc składy paliwa, które znajdują się w kwadratach Tango 23 do 31. Gdyby akcja się powiodła, jednostki wroga będą unieruchomione na kilka dni co pozwoli na przygotowanie się naszym oddziałom.

Wskazówki

Używaj ładunków wybuchowych. W zupełności wystarczą.

Misja 6 - Zniszczyć most wroga

Raport szczegółowy

Po zbombardowaniu głównego mostu wroga, jednostki partyzanckie wybudowały nowy, mniejszy most w kwadracie Delta/17. Wywiad donosi, że z dnia na dzień przez ten most przejeżdża coraz większa ilość wrogich jednostek zaopatrzeniowych. Kwatera główna zadecydowała, że należy zniszczyć most i w ten sposób odciąć wroga od zaopatrzenia.

Wskazówki

Most można zniszczyć ładunkami wybuchowymi. Wystarczą trzy, ale trzeba je umieścić w odpowiednich miejscach, przy przęsłach, które są najbliżej brzegów, oraz przy przęśle środkowym. Poza tym możesz sobie poużywać niszcząc wszystko po drodze.

Misja 7 - Odnaleźć tajne dokumenty dla chłopaków z wywiadu.

Raport szczegółowy

Niepokojący wzrost aktywności grup terrorystycznych, zmusił wywiad do działania. Zostało odszukane miejsce gdzie znajduje się kwatera główna terrorystów. Tera należy wysłać tam kogoś, kto wykradnie odpowiednio dużo tajnych dokumentów, które znacznie ułatwią zlikwidowanie terrorystów. Wywiad liczy na Twoją pomoc.

Wskazówki

Teczek z dokumentami jest pięć. Znajdują się one w budynkach. Wszystkich przeszkadzających Ci w wykonaniu misji likwiduj.

Misja 8 - Zaznaczyć pozycje H. A. S. (hangary lotnicze wroga) dla naszych jednostek powietrznych.

Raport szczegółowy

Nasze oddziały przygotowują się do poważnego ataku na pozycje wroga. Aby operacja się udała należy unieszkodliwić siły powietrzne przeciwnika. W tym celu zostajesz wysłany do bazy lotniczej wroga, gdzie musisz odnaleźć H. A. S. i zamontować na nich urządzenia naprowadzające. Zadaniem dodatkowym jest zniszczenie jak największej ilości A. A. A. (dział przeciwlotniczych).

Wskazówki

Urządzenia naprowadzające montuje się używając klawisza 'ENTER'. Działa przeciwlotnicze niszcz ładunkami wybuchowymi. Po drodze witaj wszystkich wrogów radosnym śpiewem broni maszynowej.

Misja 9 - Uwolnić sześciu amerykańskich zakładników.

Raport szczegółowy

Grupa terrorystyczna porwała zespół negocjatorów ONZ i przetrzymuje jako zakładników w swojej bazie. Terroryści zażądali pieniędzy. Jest to bardzo duża suma, więc rząd ze względu na trudną sytuację finansową (skąd my to znamy?), nie bierze pod uwagę możliwości zapłacenia okupu. Wydano rozkaz uratowania zakładników poprzez wyeliminowanie terrorystów.

Wskazówki

Nie używaj broni palnej, gdyż terroryści mogą się zorientować, że pieniędzy nie będzie i wymordują zakładników. Najlepszą taktyką jest najpierw wymordować wszystkich terrorystów, a później uwalniać zakładników. Nóż powinien być twoją główną, a najlepiej jedyną bronią w trakcie tej misji.

Misja 10 - Przeprowadzić akcje sabotażowe w bazie wroga.

Raport szczegółowy

Przygotowania do decydującej ofensywy naszych oddziałów na pozycje wroga jak dotąd przebiegały pomyślnie. Aby cała operacja się udała trzeba przeprowadzić akcje dywersyjne w bazie wroga w celu osłabienia jego potencjału wojskowego. Masz wtargnąć do bazy wroga i poczynić jak najwięcej szkód.

Wskazówki

Ładunki wybuchowe mile widziane, za ich pomocą można zrobić sporo szkód wrogowi. Strzelaj do wszystkiego co się rusza, wysadzaj co się tylko da, po prostu bądź sobą.

Misja 11 - Zamocować urządzenia naprowadzające na przęsłach mostu, oraz zniszczyć wszystkie działa przeciwlotnicze (AAA).

Raport szczegółowy

Od jakiegoś czasu jednostki powietrzne usiłują zniszczyć drogę i most kolejowy w kwadratach Romeo 22 do 34. Ogromne problemy sprawia naprowadzenie samolotów na cel, a jeżeli nawet uda się jednostkom powietrznym tam dotrzeć to dostają takiego łupnia od obrony przeciwlotniczej, że muszą zabierać swoje cztery litery w troki i wiać z powrotem do bazy. Zadanie dla Ciebie to zamocowanie urządzeń naprowadzających na przęsłach mostu, oraz trwałe uszkodzenie wszystkich dział przeciwlotniczych znajdujących się wokół mostu.

Wskazówki:

Urządzenia naprowadzające montuj na przęsłach pod mostem. Działa wspaniale eksplodują po użycia na nich ładunków wybuchowych. Wybór broni dowolny. Dla mniej sprytnych: zeskakuje się z muru, skacząc najpierw normalnie do góry i przy spadaniu na dół należy wcisnąć fire i joystick na dół.

Misja 12 - Zamordować wrogiego oficera

Historia jak wiemy lubi się powtarzać tak więc ta misja jest dokładnie taka sama jak Misja 1, z tą różnicą że tutaj akcja dzieje się w lesie tropikalnym.

Zakończenie

Osobiście przyznam że zakończenie mnie zatkało. Nie powiem co jest na końcu bo zepsułbym zabawę. No to psy wojny do roboty, pokażcie co potraficie!

Odmeldowując się, żegna was

EMILUS.



Double Dragon 3 – The Rosetta Stone

Billy i Jimmy, znani nam bohaterowie poprzednich dwóch części Double Dragon'a znów w akcji! Tym razem ich zadaniem jest odnalezienie porozrzucanych po świecie odłamków kamienia z Rosetty. Następnie mają oni udać się do Egiptu, aby zmierzyć się z żyjącym tam największym wrogiem ludzkości. Taki jest początkowy cel misji, los jednak lubi płatać różne figle...

Po raz kolejny masz okazję samemu, lub wespół z kolegą, rozbić na puch kilkadziesiąt tuzinów przeciwników. Aby zrealizować cel musisz ukończyć pięć misji. Pierwsza, niejako testowa, dzieje się w Ameryce. Tutaj w ciemnych zaułkach Brooklyn'u należy przenieść do lepszego świata grupki natrętnych rockers'ów i innych żuli zrodzonych pod ciemną gwiazdą. Część z nich atakuje Cię jadąc na motocyklach - tych możesz pokonać tylko z wyskoku. Na końcu, po pokonaniu największego i najstraszniejszego wroga pojawia się Twój zleceniodawca by polecić Ci udanie się do Chin. Tam znajduje się pierwszy fragment Kamienia. W Chinach musisz stawić czoła różnej maści karatekom, zanim trafisz na Strażnika Kamienia - gość coś jakby Bruce Lee, ale na oko ma ze trzy metry wzrostu. W trakcie walki z nim możesz spróbować skoczyć na ścianę - efekt jest ciekawy i może być pomocny.

Po drugi fragment Kamienia udajesz się do Japonii. Panowie samuraje nie bawią się w walkę wręcz i atakują za pomocą swej tradycyjnej broni - długich, ossssstrych mieczy... Musisz przy tym uważać na ukryte dzidy, wyłaniające się w najmniej stosownych chwilach czy to z podłogi, czy ze ścian. U progu tej misji przyjdzie Ci się zmierzyć z czterema pilnującymi Kamienia wojownikami Ninja. Wredni ci osobnicy posiadają ciekawą możliwość dematerializacji w dowolnym momencie i pojawienia się po chwili tam, gdzie akurat najmniej byś się ich spodziewał. Ponadto rzucają różnymi ostrymi przedmiotami. Będziesz miał ostrą przeprawę.

Po tych przeżyciach udajesz się do Włoch. Nie wiedzieć czemu, atakują Cię tam łucznicy przypominający, jako żywo, żołnierzy perskich... Nie bądźmy jednak drobiazgowi. Jak zwykle na końcu czeka na Ciebie wyjątkowo straszny pan. Tym razem ganiający z dwumetrową kosą...

Gdy i on przeniesie się do wieczności, rozpocznie się Twoja ostateczna bitwa: w Egipcie. Na początek kilku egipskich rockers'ów (mieli autorzy fantazję, oj mieli) na swych pędzących maszynach. Potem dżungla (!), a w niej stworzenia, którym Natura brak główek wynagrodziła trzymetrowymi ramionami. Styl umierania wskazuje, iż mają dużo wspólnego z drzewami, a walka z nimi jest trudna - proponujemy ataki z dystansu. Po usunięciu i tej przeszkody wchodzisz do wnętrza piramidy aby stoczyć ostateczny bój z Nieznanym.

Na początku należy przebrnąć przez korytarz, gdzie z podłogi co chwila wynurzają się różne dziwne przedmioty, zderzenie z którymi zwykle kończy się przykro. Następnie pojawia się brat-bliźniak pana z kosą. Tym razem w walce pomaga mu latające Coś. Należy tego Czegoś unikać.

Gdy napastnik dołączy do swojego braciszka, mamy do przejścia moment intelektualny, żywcem zerżnięty z Indiany Jones'a III. Należy skakać po literach ROSETTA rozrzuconych w mozaikę. Po żmudnym przebrnięciu tej przeszkody zaatakują Cię dziwne stworzenia wykonane jakby z gipsu. Poza normalną walką rzucają one w Ciebie częściami swego ciała (chciałoby się napisać "członkami", ale świntuszenie to domena Kopalnego). Po skończonej walce znowu napotkasz swego zleceniodawcę, który, zdrajca jeden, po złożeniu Ci gratulacji, też zaatakuje. Uświadom mu, że popełnił ostatni w życiu błąd, stając po niewłaściwej stronie barykady...

Po tych potyczkach znajdziesz się w komnacie z sarkofagiem, z którego wypełznie, mocno nadwrężona zębem czasu, ale jeszcze szybka i silna mumia. O ile uda Ci się ją pokonać (bardzo trudna sztuczka) staniesz oko w oko ze swym ostatecznym przeciwnikiem - duchem Kleopatry. Przenosi Cię ona w czwarty wymiar gdzie stoczycie ostateczny bój. Po zwycięstwie (bardzo trudnym, Kleopatra bowiem jest, dzięki magii, niezwykle wytrzymała) pozostaje tylko obejrzeć sekwencje końcowe.

Warto dodać, iż w niektórych miejscach trasy znajdują się sklepy, gdzie za posiadane pieniądze można nabyć broń, specyfiki zwiększające siłę uderzenia, witalność, czy wręcz umożliwiające reinkarnację. W trakcie gry toczysz też walkę z czasem - na każdą misję masz go ograniczoną ilość.

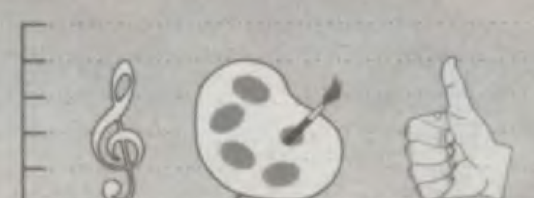
Double Dragon 3 jest jedną z najlepszych gier typu "bij-zabij" z jaką udało nam się zetknąć. Dysponuje ona znakomitą grafiką (nic dziwnego - pierwowzorem była wersja "automatowa"). Bardzo dobrze rozwiązany został problem trójwymiarowości akcji. Do tego dochodzi całkiem niezła muzyka i efekty dźwiękowe. Wszystko to sprawia, iż możemy ze spokojnym sumieniem polecić ją każdemu, nawet koneserowi tego gatunku.

Alex & Gawron

KLAWISZOLOGIA:

Enter - cios nogą
Shift - uderzenie pięścią
Arrows - przemieszczanie
Enter+Shift - cios obrotowy (jeśli zakupiłeś Tricks)
Shift+Up Arrow/Down Arrow - Wyskok (naskoczenie na leżącego przeciwnika) / przykucnięcie
Enter+Shift+Up Arrow+Left/Right Arrow - wykop z wyskoku

DOUBLE DRAGON III
TECHNOS '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Konkurs
KOSMICZNY
-rozwiązanie

- Ahoj, cwaniaczki ko(s) miczne! To ja, Wasz prehistoryczny reporter z Digeldii, czwartej planety Betelgeuse (Kopalny, jakżeś tam doleciał?). Jestem w tej chwili w budynku kosmoportu, zbliża się godzina dwunasta dwadzieścia, o której, zgodnie z umową sprzed tygodnia, powinno nastąpić ogłoszenie wyników przetargu. Na płycie stoi już statek Tloemsa, nie ma jeszcze Nartiso i Glimbala, miejmy nadzieję, że zjawią się lada moment. Podchodzę do wysokiego, szczupłego mężczyzny, autora całego zamieszania. Dzień dobry panu.

- Dzień dobry.

- Jestem reporterem koncernu The very Top Secret Cąpany, przepraszam, skompany, nie, Company. C jak Cecylia, O jak Olaf...

- Czy pan się dobrze czuje?

- Tak, tak, już przechodzę do rzeczy. Czy może Pan powiedzieć coś bliższego na temat planety, którą ma Pan zamiar sprzedać zwycięzcy przetargu?

- Średnica 5100, atmosfera nadaje się do oddychania... A właściwie co to Pana obchodzi?

- Wie Pan, nasi czytelnicy...

- To Was ktoś czyta?

- No, podobno masa ludzi. Według najnowszych badań instytutu Gallupa jesteśmy najpopularniejszym pismem poświęconym grom komputerowym, czytanym na wszystkich znanych planetach Galaktyki.

- Każdy tak mówi. Teraz niech Pan nie przeszkadza.

- Proszę Państwa, zbliża się do nas pan Tloems. Czy może Pan powiedzieć coś dla naszych czytel...

- Spadaj Pan. Nie ma nikogo oprócz mnie?

- Tamtych dwóch nie widzę, ale zostało im jeszcze trzy minuty. Ile pan ma?

- Prawie 58 tysięcy. Starczy?

- Tak, zwłaszcza, że tamtych nie ma.

- Jak tak, to mam znacznie mniej.

- Proszę państwa, jesteśmy świadkami rozmowy na temat nowej planety. Czy ta planeta ma już jakąś nazwę?

- Spadaj.

- Bardzo ciekawa nazwa. Czy ma jakieś interesujące uzasadnienie?

- Chodźmy stąd, bo ten pismak nie da nam spokoju.

- Proszę państwa, jest godzina dwunasta osiemnaście. Wygląda na to, że zwycięzcą przetargu zostanie Pan Tloems, chociaż, słyszę jakiś szum, wyglądam przez okno, tak, to nadlatuje transportowiec Glimbala, ostro przyziemia, hamuje aż dymią koła, jeszcze się toczy, jeszcze nie stanął, zostało minuta dwadzieścia sekund, stoi! Otwiera się luk, wybiega z niego jakiś mężczyzna, to chyba Glimbal, tak, to on! Biegnie w naszą stronę, zostało mu jeszcze około dwustu metrów i niespełna czterdzieści sekund, powinien zdążyć, o kurcze, ale wywinął orła! Wstaje i kuśtyka w naszą stronę, jeszcze pół minuty, przyspiesza, znowu biegnie, pięknie kiwnął strażnika, nie ma już przed nim nikogo, zwalnia przed bramką i GOOOOOLLLLL!

- Czy ten facet się dobrze czuje?

- Psychiczny, ale chyba nieszkodliwy. Może zaćpał? Niech Pan nie zwraca na niego uwagi.

- Z tym golem to coś nie tak, chyba się zapędziłem. Zbliża się kulejący Glimbal, czy weźmie Pan udział w przetargu?

- Oj, ale się, zdyszałem. Wszystko, przez te, cholerne, kwaran, tanny. I, jeszcze, mi się, but roz, wiązał. Co to, za, typek?

- Niech Pan nie zwraca na niego uwagi. Twierdzi, że jest dziennikarzem. Ile pan ma?

- A ile, ma, konkurencja?

- Pod pięćdziesiąt osiem.

- Mogę dać, więcej.

- A trzeci z panów?

- Chyba jest na Nickelonie, ma ponad osiemdziesiąt kafli, tylko nie wiadomo, po co. Tu go w każdym bądź razie, nie ma.

- No dobrze. Zdaje się, że najwięcej ma pan Glimbal, więc chyba on wygra.

- Proszę Państwa, tu Wasz nieustający w wysiłkach reporter. Według nieoficjalnego werdyktu wygrał Glimbal, w czasie jednego tygodnia bez trzech sekund! Jeżeli zawodnicy drużyny przeciwnej nie złożą oficjalnego protestu, wyrok się uprawomocni!

- Chodźmy stąd, mam go dosyć.

(Kopalny, jesteś spalony. Od dzisiaj nie wychodzisz z redakcji i pilnujesz, żeby cię nikt nie ukradł. Naczelny)

***

I to by było na tyle.

Przetarg wygrał **Glimbal**, z wynikiem 58799 kredytek.

Nartiso zarobił 81707, ale że zakończył swój lot naNickelonie, nie mógł wziąć udziału w przetargu.

Tyle samo co Glimbal udało się zarobić 24 czytelnikom, którzy otrzymują w nagrodę prenumeraty Top Secretu (miało być dwadzieścia, ale szkoda nam było tych czterech osób).

Oto ich lista:

Paweł Czepczor, Dąbrowa Górnicza; **Karol Rostek**, Knurów; **Piotr Nowak**, Olsztyn; **Mariusz Wolski**, Jelcz; **Mariusz Urbańczyk**, Kotowice; **Janusz Grabowski**, Jastrzębie Zdrój; **Mariusz Paluda**, Toruń; **Paweł Lendzioszek**, Gdańsk; **Mateusz Matuszek**, Cieszyn; **Paweł Nowak**, Dąbrowa Górnicza; **Mariusz Gołębiewski**, Rypin; **Jacek Szewczyk**, Lubomia; **Krzysztof Miłota**, Rydułtowy; **Marek Blankenstein**, Częstochowa; **Paweł Bróździński**, Poznań; **Piotr Ziółkowski**, Łódź; **Maciej Kosik**, Tczew; **Marek Majerankowski**, Bytom; **Maciej Kusina**, Kraków; **Paweł Hikiert**, Ciechanów; **Norbert Dąbrowski**, Warszawa; **Janusz Zawiła**, Maków; **Wojciech Beśka**, Łódź; **Mariusz Bielak**, Inowrocław.

Red

Kopalny IDZIE W GÓRY!

Tym, którzy go znają, może się to wydawać niemożliwe, ale taka jest prawda i rzeczywistość. W czasie ferii Kopalny pojechał na urlop i wylądował na Słowacji, pod Chopokiem. Chopok to taka góra, wysokości 2024 metrów. Już sama obecność Kopalnego gdzie indziej niż w Warszawie albo na polu namiotowym pod Paniewem (poj. Augustowskie) była sensacyjna, toteż cały zepsół z niepokojem czekał na dalszy ciąg wydarzeń. Przez jakiś czas nic się nie wydarzyło, to znaczy nic, poza spustoszeniem jednego czy dwóch browarów i niezwykle intensywną pracą nad zacieśnieniem przyjaźni między Polską i Słowacją. Bardziej z żeńską częścią Słowacji, jeśli chodzi o ścisłość.

Tak to trwało przez półtora tygodnia, aż tu nagle któregoś dnia Kopalny poznał Małolatę, eksportowy produkt gdzieś spod Warszawy. Doszło między nimi do jakiejś transakcji wiązanej - szczegóły nie są znane, Kopalny na pytania odpowiada półsłówkami - w efekcie której nad ranem dwuosobowa wycieczka w składzie Małolata & Kopalny ruszyła w GÓRY. Co było dalej wiadomo jedynie z grubsza. Pierwsze sto metrów zajęło im piętnaście minut, następne pięćdziesiąt tyle samo (Kopalny wybierał Małolacie śnieg zza kołnierza). Potem zaczęły się schody, a raczej ślizgawka. Kopalny miał śliskie buty i co sto metrów podszedł, to dziewięćdziesiąt zjechał. Dziesięć metrów w każde piętnaście minut - tyle zajmowało mu podejście, czas zjazdu można z czystym sumieniem pominąć. Wystartowali o dziesiątej z wysokości 1680 metrów (na tyle można wjechać wyciągiem). Na górze byli - no właśnie. O której byli na górze, ile czasu zajęło im podejście i ile czasu w związku z tym mieli później dla siebie na szczycie nie udało nam się ustalić. Gdzieś pod drodze usiłowała ich zatrzymać Górska Służba (taki słowacki GOPR), ale nie miało to wpływu na czas podejścia. Czy możecie nam pomóc w ustaleniu, o której godzinie Kopalny znalazł się na szczycie?

Wśród tych, którzy nadeślą prawidłowe odpowiedzi, Kopalny osobiście rozlosuje dwadzieścia prenumerat. Być może również uda się namówić go do ujawnienia jakichś dalszych szczegółów (pikantnych?) wycieczki. Odpowiedzi nadsyłajcie - jak zwykle - na kuponach.

Naczelny

4D SPORTS TENNIS
MINDSCAPE INC '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Już po raz drugi w tym numerze przedstawiamy Czytelnikowi grę z serii 4D Sports. Tym razem jest to tenis - produkt tak dopracowany, iż bez chwili wahania możemy go uznać za znakomity.

Po krótkiej czołówce, którą radzimy obejrzeć ze względu na film przewyższający znacznie te osławione z "Terminatora 2" przechodzimy do menu głównego. Oferuje ono standardowe możliwości, takie jak konfiguracja sprzętowa (Config), menu w którym określimy szczegółowość grafiki, ewentualne spowolnienie czasu i metody kontrolowania zawodnika (Options), oraz wyjście z programu (Exit). Ponadto możemy przejrzeć spis zawodników (Player list) i o każdym z nich uzyskać wyczerpujące informacje. Ta opcja pozwala też na stworzenie nowego gracza, przy czym można dokładnie określić jego wagę, wzrost, kolorystykę ubioru i sprzętu itd. Przy tej okazji należy też dokonać ustalenia wyjściowych cech zawodnika: prędkości, przyspieszenia i wytrzymałości, rozdzielając pomiędzy nie punkty z ustalonej puli.

Gdy mamy już gracza otwierają się przed nami do wyboru cztery możliwości. Tak więc możemy udać się do szkoły tenisa (Praktice), gdzie, po wybraniu jednego z kilkudziesięciu ćwiczeń na korcie i otrzymaniu odpowiednich porad, będziemy tak długo zmagać się z piłką i rakietą, aż efekty zadowolą naszego komputerowego trenera.

Drugą możliwością jest odbycie meczu próbnego (Exhibition) z dowolnie wybranym przeciwnikiem, na dowolnie wybranym typie kortu (trawiasty, ceglany i twardy - w kolejności od "najwolniejszego" - hamującego piłkę) i grając od jednego do pięciu setów. Polecamy długotrwały trening tu właśnie, bowiem gra nie jest łatwa!

Kolejną możliwością jest rozegranie pojedynczego turnieju (Tournament). Jest to cykl kilku spotkań odbywających się wedle ogólnie znanej zasady "zwycięzca przechodzi dalej". Warto przed rozpoczęciem kariery wybrać tę opcję, by zorientować się w warunkach gry podczas danego turnieju.

Wreszcie początek kariery (Career). Pojawia się przed Tobą kalendarz na najbliższe pięć lat. W każdym miesiącu możesz bądź to wziąć udział w turnieju, bądź trenować. Trening poprawia Twoje parametry, turniej - w przypadku zajęcia wysokiej lokaty - zasila portfel i powoduje przyznanie punktów w klasyfikacji rankingowej, która jest podstawą szeregowania graczy.

Rzecz jasna, aby osiągnąć sukces, należy wygrywać mecze. Na szczęście autorzy gry pozostawili możliwość wybrania liczby setów, które będą rozegrane. Oznacza to, iż można się zdecydować na mecze jednosetowe, zamiast męczyć się podczas pięciokrotnie dłuższych pojedynków. Sam mecz przedstawiany jest, zgodnie z tradycją serii 4D Sports, przy użyciu grafiki wektorowej, jednak umiejętnie wspartej rastrem. Daje to znakomite efekty - na przykład przy serwie. Technikę rozgrywania meczu każdy powinien wyrobić sobie sam. Nasza sprowadza się do szybkich ataków przy siatce i próbie "rozłożenia" przeciwnika podaniami w różne strony kortu. W obronie należy próbować zaskakiwać rywala lobami, mogą one być skuteczne, a na pewno wybiją go z rytmu ataku. Możliwości opanowania meandrów techniki jest wiele i nie sądzimy, by nasze propozycje były jedynie słuszne, tak więc ich nie podamy. Wypada jedynie ostrzec, że gra jest "czasożerna" i bez trudu można nad nią stracić noc.

Podsumowując, można 4D Tennis uznać za grę wybitną. O grafice już pisaliśmy, muzyka jest równie znakomita, wsparta oczywiście wysokiej klasy efektami digitalizowanymi. Do tego cały program jest niezwykle dopracowany, dla przykładu: po uderzeniu piłki w linię podnosi się obłoczek kurzu. Niewątpliwie, gra ta godna jest zainteresowania i uwagi Czytelnika.

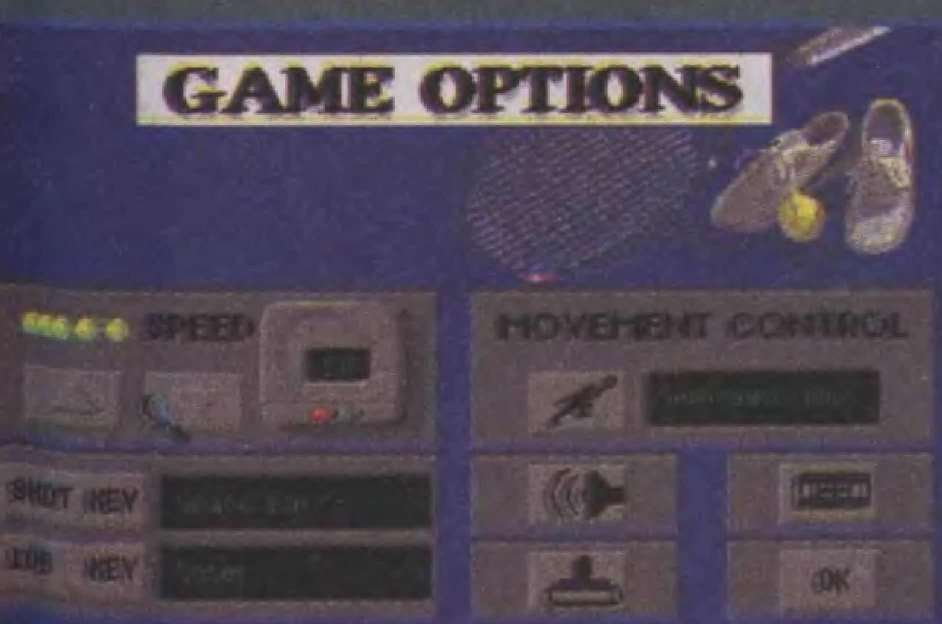
Alex & Gawron







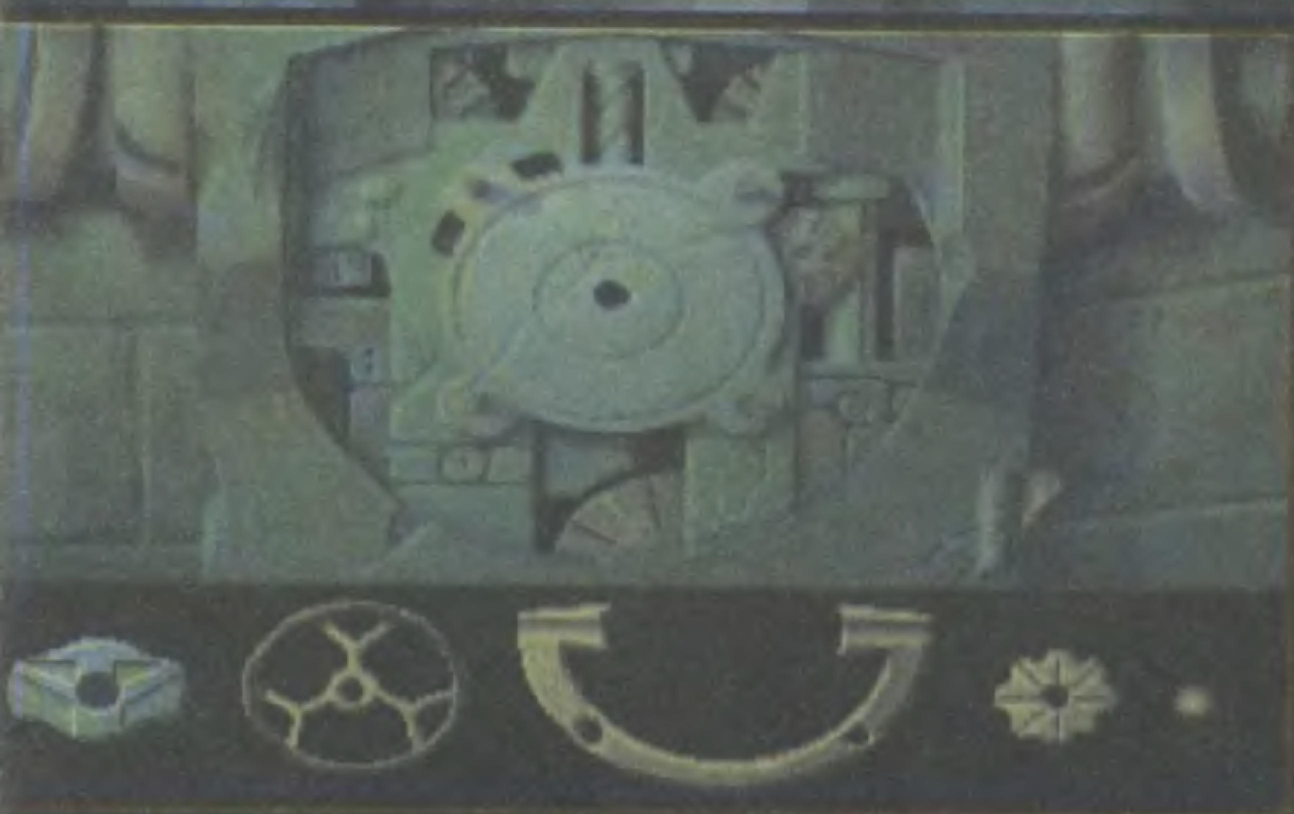








4D TENNIS











(dokończenie z poprzedniego numeru)

AND THE FATE OF ATLANTIS

Algieria

Po przyjeździe do Algierii Indy i Sophia spotkali na placu żebraka, który obiecał podarunek w zamian za jedzenie. Niedaleko stał cyrkowiec-nożownik, który poszukiwał asystentki do pokazów. Sophia nie chciała się zgodzić, ale popchnięta przez Indianę, musiała zmienić zdanie.

W nagrodę za wspaniały pokaz nożownik podarował bohaterom nóż, a na pobliskim straganie handlarz powiedział, gdzie można znaleźć Omara. W sklepiku handlarz dopiero po pokazaniu kamienia przyznał się kim jest i opowiedział o wykopaliskach na pustyni. Po długiej rozmowie zgodził się dać mapę, wodę i wielbłądy do podróży. Niestety, bohaterowie wrócili z niczym, ponieważ wszystkie zwierzęta padły z wycieńczenia. Omar w zamian za poniesioną stratę zaoferował maskę. Maskę Jones musiał wymienić na towar, który chciał dostać handlarz mięsem. Po odgadnięciu jego gustów udało się Jonesowi nabyć pieczeń, którą podarował żebrakowi. Z kolei od żebraka otrzymał bilet na balon. Po dostaniu się do środka Indy "pożyczył" sobie balon przecinając linę.

Pustynia

Sterując balonem Indy dostał się do oazy pilnowanej przez Niemca. Zestrzelony balon wylądował wprost na nim. W oazie Sophia wpadła w dziurę, z której Indy nie mógł jej wydostać. Zszedł po drabinie do tunelu gdzie po omacku znalazł kołek, dzbanek, gumowego węża i ostrą kość. Potem poszedł do ciężarówki, nalał benzyny z baku do dzbanka za pomocą węża i wlał ją do generatora w tunelu. Po uruchomieniu generatora, za pomocą kości odsłonił tarczę na ścianie. W dziurę wetknął kołek, a na niego nałożył kamienny dysk. Ustawił dysk według wskazówek Platona i otworzyły się ukryte drzwi uwalniając Sophię. Sophia podała znaleziony przed chwilą rybi posążek i rozdzielacz do samochodu. Przed wyjściem Indy wykręcił z generatora świecę, która wraz z rozdzielaczem zamontował w ciężarówce. Ciężarówką pojechali nad morze, skąd polecieli na Kretę.

Kreta

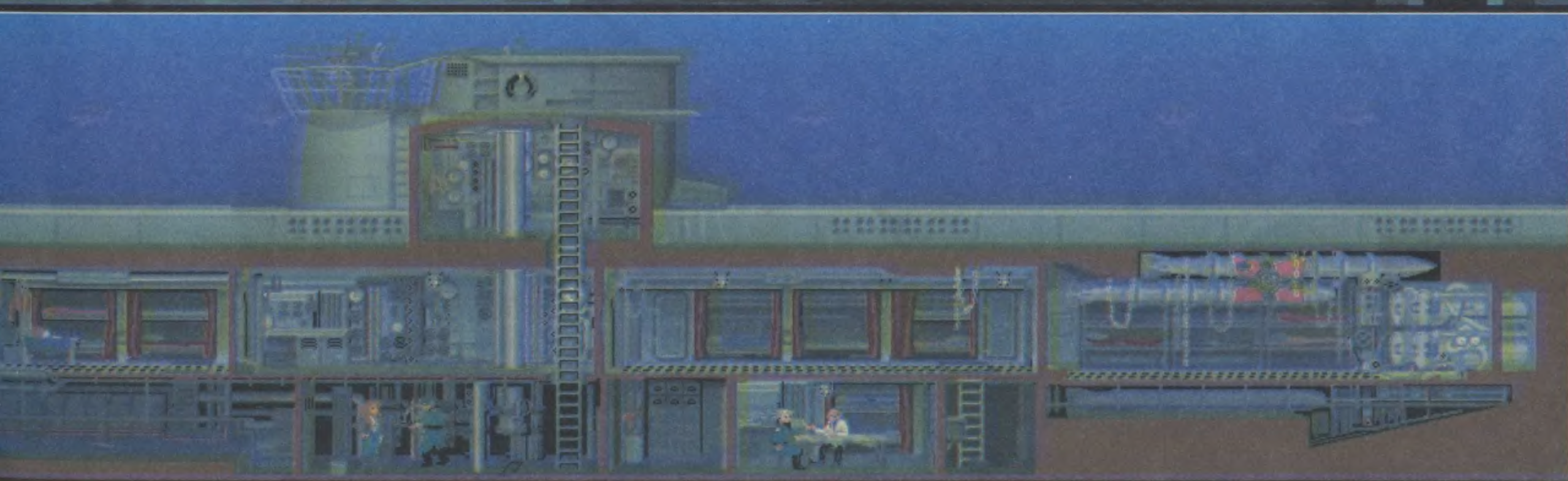
Na wyspie Jones znalazł niwelator, a w jednym z pomieszczeń figurkę byka. Przeszukując kamienie odnalazł głowę i ogon byka. Stawiając niwelator w tych punktach, celując nim w obydwa rogi byka na środku placu znalazł punkt, w którym wykopał drugi kamienny dysk - dysk księżycowy. Na środku placu świątyni położył oba dyski na kołek. Po ich ustawieniu otworzyło się tajne przejście.

Wszedł do środka.

Labirynt

W labiryncie wziął dwie kamienne głowy, a trzecią ściągnął biczem po przejściu do drugiej sali. W jednej z sal położył wszystkie głowy na półce, dzięki

DIANA JONES



czemu podniosła się krata. Błądząc dalej odnalazł salę z dużym posągiem, tam stanęli na platformie, a Indy uderzył biczem w statuę. Windą zjechali na dół, gdzie znaleźli zwłoki dr Sternharta. Zabrali jego dysk i kij. W wodospadzie Jones znalazł łańcuch, po którym wrócił na górę. Odnalazł szyb i używając kija uderzył w kamień blokujący platformę. Piętro niżej uruchomił platformę, wjechał nią na górę i zabrał szkatułkę z kulkami orichalcum. Wrócił do Sophii, gdzie przeczytał notatkę doktora, że rybi posążek służy do wykrywania orichalcum.

Po przejściu w głąb korytarza Sophia przeszła przez dziurę i otworzyła kratę od zewnątrz. Indy dał jej szkatułkę, a ona włożyła do niej swój naszyjnik. Wtedy Indiana użył detektora orichalcum. W ten sposób odnalazł tajne przejście, które otworzył przy użyciu kości. Tam znalazł następną kulkę i zabrał Sophii szkatułkę.

Bohaterowie poszli dalej aż odkryli kamienną mapę Atlantydy. Na ołtarzu Jones ułożył trzy dyski i ustawił je. Otworzyło się ukryte przejście, w którym powitał ich (ten, no wiecie...) Kerner. Klaus zabrał dyski i porwał Sophię, a Indy gdy został sam przebił kamienie i wydostał się z labiryntu. Na przystani zauważył U-boota.

Łódź podwodna

Do łodzi podwodnej dostał się punktując po drodze kapitana. Przez interkom wydał komunikat, aby cała załoga przeszła na dziób okrętu. Z kuchni zabrał chleb i kiełbasę, przygotowując kanapkę. Nie zapomniał także o czajniczku, do którego nalał kwasu z akumulatorów. Za pomocą kwasu wypalił w sejfie dziurę i zabrał z niego klucz i dyski. Z kuchni dostał się do kajuty skąd kazał Sophii zagadać strażnika, po czym podszedł do niego, a Sophia skojarzyła wiadro z głową Niemca. Z wiadra Jones zabrał przepychaczkę, a kluczem odblokował koło sterowe. W korytarzu zapoznał się z pulpitem sterowniczym łodzi, a w kiosku po złamaniu dźwigni głębokości zastąpił ją przepychaczką. Mając wszystkie instrumenty do kierowania U-bootem, Indy skierował okręt do podwodnej pieczary.

Atlantyda

W podwodnym porcie podniósł z podłogi drabinę, gdy Sophia została porwana. Z okrzykiem "nie ze mną takie numery Kerner! " ruszył za Niemcami, ale drzwi zatrzasnęły mu się przed nosem. Po drabinie wdrapał się na podest, zabrał drabinę i otworzył kamienną skrytkę. Ze środka wyjął metalowe berło, które po włożeniu kulki orichalcum stało się pochodnią. W jej świetle Indy, za pomocą trzech dysków, otworzył usta kamiennej statui. Po włożeniu do nich kulki orichalcum otworzyły się wrota do wnętrza zaginionego miasta.

Przy zwiedzaniu wszystkich pomieszczeń Indy zebrał wiele przedmiotów: głowę rybiej statui, kółko z wnętrza rozłożonego robota, trybik zawieszony na ścianie, kamienny kubek z rąk posągu, figurkę węgorza oraz kiełbasę znokautowanego Niemca. (Położenie niektórych przedmiotów we wnętrzu miasta może

maszyna produkująca orichalcum

figurka węgorza

kamienna głowa

kamienny kubek

kółko z brązu

drabina

trybik z brązu

więzienie

brama

ława

kościotrup

staw z krabami

Mapa Atlantydy

być przypadkowe, tak więc zamieszczona mapa Atlantydy będąca w posiadaniu Indiany może być nieco nieaktualna.) Od jednego ze stałych klientów miejscowego metra Indy "pożyczył" sobie klatkę piersiową (biedakowi można było policzyć żebra). W pomieszczeniu z lawą postawił kubek na podeście, zamontował rybią głowę i zabrał kubek z lawą. W sali z wielką maszyną założył kółko na kołek i wlał lawę przez kominek na szczycie maszyny. Para buch! Maszyna w ruch! I w ten sposób Indy stał się posiadaczem większej ilości kulek orichalcum.

Przechodząc przez jedną z krat Indiana trafił do lochu, w którym więziono Sophię. Włożył jedną z kulek do posągu, który ożył i rozdeptał przerażonego strażnika. W pokoju ze źródełkiem Indy zastawił pułapkę na kraby. W tym celu użył klatki piersiowej z kiełbasą i kanapką w środku. Zabrał połów ze sobą i poszedł do komnaty z basenem i zalanymi drzwiami. Wkładając kulki do posągu ryby i do figurki węgorza udało mu się odparować wodę i otworzyć drzwi. Tam odnalazł zamkniętą Sophię i część rozbitego robota. Po podniesieniu kraty Sophia wyraziła brak zaufania do siły Jonesa i postanowiła poczekać na bezpieczniejszy sposób ratunku.

Jones poszedł do kanału z ośmiornicą i nakarmił ją krabem. Mógł teraz bezpiecznie przepłynąć na drugą stronę kanału i uruchomić wodną taksówkę. Popłynął nią na zachód, otwierając kraty za pomocą kamiennych dysków. Wszedł po schodach, zabrał ze ściennej szafki części i dokładnie obejrzał rysunek na jej drzwiach. Płynąc dalej zatrzymał się przy bramie. W środku zobaczył wielkiego Minotaura i wrota. Zajrzał do wnętrza robota, ustawił elementy jak na rysunku i opuścił rękę robota. Przeciągnął łańcuch między wrotami i robotem, ułożył elementy tak aby podnieść rękę robota. Drzwi zostały wyrwane, a Indy zabrał leżący na ziemi pręt.

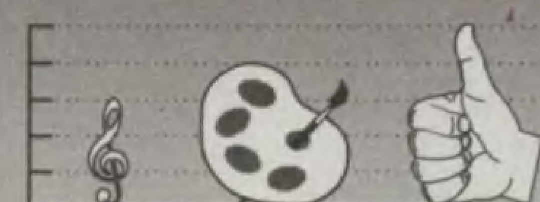
Wrócił do lochu, prętem zablokował kratę i uwolnił Sophię. Po krótkiej romantycznej scence oboje popłynęli do otwartych wrót. Wewnątrz Jones pobiegł za Sophią, którą nawiedził zły duch z naszyjnika. W wielkiej sali Indy wszedł po schodach i zabrał berło, włożył orichalcum do naszyjnika Sophii. Gdy Sophia zdjęła naszyjnik, szybko go zabrał i wrzucił do lawy. Dalej w korytarzu odnaleźli za drzwiami mechaniczną gąsiennicę. Wsiedli na nią, włożyli berło w lewą dziurę, a pręt w prawą, ustawili obie dźwignie do góry i dzięki orichalcum uruchomili maszynę. Podczas jazdy Jones bawiąc się dźwigniami (nałóg z teatru) wprowadził pojazd w poślizg. Po przebiciu ściany i rozbiciu maszyny, bohaterowie błądząc po labiryncie drzwi trafili nad jeziorko lawy.

Po drugiej stronie Indy zwrócił uwagę na rysunki na ścianach. W ostatniej salce znaleźli transmutator do zamiany ludzi w bogów. Za pomocą kamiennych dysków opuścili go w dół, gdy nagle pojawili się Niemcy, z Klausem (wiecie którym) na czele. Do eksperymentu wyznaczony zastał Indiana, jednak Kerner pierwszy próbował wykorzystać szansę zostania bogiem i sam został królikiem doświadczalnym. Eksperyment nie powiódł się z powodu złej ilości użytego orichalcum. Kerner, a przynajmniej to co się z niego zrobiło, nie zdążył się nawet pożegnać. Teraz, aby ratować swoją skórę, Jones musiał przekonać dr Ubermanna, żeby przeprowadził eksperyment na sobie.

Skutek jest łatwy do przewidzenia, a zakończenie tej historii po prostu nie daje się opisać...

Plis & Giant Company

INDIANA JONES IV
LUCASARTS '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





Drodzy Czytelnicy!

Co miesiąc przychodzi do naszej redakcji kilkadziesiąt opisów Waszego autorstwa. Wykorzystujemy je regularnie, a kilku z ich twórców już stało się naszymi stałymi współpracownikami. Ponieważ otrzymujemy od Was coraz więcej dobrych opisów postanowiliśmy stworzyć rubrykę "Czytelnicy nadesłali", w której bedziemy prezentować te najbardziej - naszym zdaniem - udane.

*Na początek Dizzy 6 autorstwa **Łukasza Jaśkiewicza**.*



DIZZY

Dizzy 6
Prince of the Yolkfolk

Po przygodach ze Spellbound Dizzy ponownie spotykamy się z naszym jajkopodobnym znajomym. Także i tym razem nasz przyjaciel wplątał sie w niezgorszą kabałę. Trafił do krainy, którą despotycznie włada pewien troll. Troll uwięziwszy Daisy i wygnawszy prawowitego władcę uzurpuje sobie prawo do tronu. Siedzi sobie na moście i ponurym "Get lost" żegna każdego przechodnia.

Nasz przyjaciel zaczyna w komnacie, z której wyjście jest możliwe tylko przez zamknięte drzwi. Jako, że nigdy nie był duchem, musiał wysilić swój cenny umysł - pomyślawszy chwilę wyszedł na zewnątrz. Porozmawiał ze stojącym nieopodal człowiekiem. Ten, widząc w Dizzy'm ostatnią nadzieję na przywrócenie starego porządku podarował mu nawet latający dywan, ale mały wiedząc, że na nic mu się on nie zda, ruszył dalej. Poszedł do trolla i bezczelnie świsnął mu spod samego nosa kilof. Kilka kroków dalej, obok lwa, podniósł z ziemi pudełko. W trakcie rozmowy z królem zwierząt dowiedział się, że dolega mu boląca łapa, w którą wbił się kolec. Nie mogąc mu na razie pomóc, Dizzy ruszył dalej.

Po kilku karkołomnych skokach podniósł z chmurki klej do mostów firmy ACME i rozbił kilofem kamień skrywający wejście do ukrytej jaskini. Jego pracujący na szybkich obrotach mózg podpowiedział mu, że kilof nie będzie już potrzebny, więc wyrzuciwszy go wszedł do jaskini. Znalazł tam złoty samorodek. Następnie udał się nad rzekę o wiele mówiącej nazwie Styx i przepłynął ją płacąc przewoźnikowi złotem. Dowiedział się też, iż ten ostatni ma kłopoty ze zbyt powolną łódką. W przypływie napadu dobroci Dizzy obiecał, że dostarczy mu do niej silnik.

Kawałek dalej w prawo i trochę wyżej droga się urwała. Jajek (?) użył więc niezawodnego kleju. Poszedł jeszcze kawałek do góry, poskakał w prawo, potem po chmurkach i wylądował w zamku. Znalazł złotą harfę, z którą poszedł do wrót Nieba i oddał ją św. Piotrowi. W zamian otrzymał specjalny serek. Pobiegł z nim do napotkanej wcześniej myszy. Postawił na ziemi pudełko, włożył do niego serek i już z myszą w środku podniósł je z ziemi. Popędził do trolla, który w panicznym strachu przed gryzoniem uciekł daleko i na zawsze. Droga do królewskiego zamku stanęła otworem.

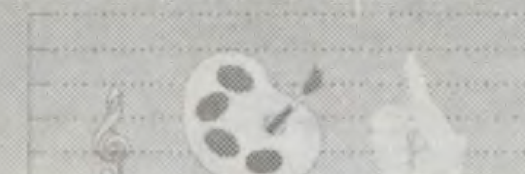
W zamku Dizzy znalazł silnik, który podarował przewoźnikowi. W zamian za to otrzymał kosę, którą wyciął trujące zarośla blokujące przejście w drugim zamku. Idąc dalej znalazł trąbkę, przeszedł przez komnatę ze złym duchem i na baszcie znalazł szczypce. Tymi obcęgami pomógł lwu, który pozwolił mu zatrzymać dokuczliwy kolec. Dizzy umiał to wykorzystać. Pobiegł do komnaty ze złym duchem, wbił kolec w podłogę i po wejściu tam po raz drugi sprawił, że zły Dizzy nadział się na kolec i zginął. Pozwoliło to podnieść klucz.

Następnie Dizzy pobiegł do napotkanego na początku człowieka, który po otrzymaniu trąbki okazał się być królewskim trębaczem. Trębacz z radości wręczył Dizzy'emu książkę z dowcipami. Za pomocą klucza jajowaty młodzieniec opuścił zwodzony most w zamku królewskim i spotkał zapłakaną córkę dawnego króla. Pocieszył księżniczkę wręczając jej książkę z dowcipami. Ona zrewanżowała się królewską flagą.

Z flagą Dizzy pobiegł na wieżę i wywiesił chorągiew na maszcie. Poszedł do trębacza i kazał mu zagrać. Na ten sygnał powrócił król i od razu przejął w swoje ręce ster władzy. Gdy dowiedział się, co się wydarzyło, w uznaniu zasług Dizzy'ego mianował go księciem. Świeżo upieczony arystokrata poszedł w prawo i znalazł tam stary, zardzewiały klucz, który dziwnym zrządzeniem losu pasował do drzwi komnaty w drugim zamku. Tam właśnie wredny troll uwięził damę serca Dizzy'ego. Uwolniona Daisy od razu zaczęła się szarogęsić. Wysłała naszego bohatera na poszukiwanie dwudziestu wisienek, z których chciała upiec ciasto na setne urodziny głowy rodziny, Grand Dizzy'ego. Mały, wiecznie zapracowany jajek oczywiście zadanie wykonał, co zakończyło się wspaniałym przyjęciem, ogólną niestrawnością i rozstrojem żołądka dziadka.

Łukasz Jaśkiewicz

DIZZY VI
CODE MASTER '91
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

















THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

cz. I

Było to w czasach, w których choć obarczony obowiązkiem odwiedzin u licznych pacjentów, znajdowałem czas by być świadkiem niezwykłych zdolności mojego przyjaciela Holmesa. Gdy tego ranka rozległo się pukanie do drzwi, na które jak zwykle zareagowała niezastąpiona pani Hudson, Holmes zastanawiał się właśnie nad sprawą morderstwa w domu wielebnego Hountbury. Szybko jednak zreflektował się, że sucha dedukcja nie zaprowadzi zbrodniarza na stryczek i przeniósł wzrok na przyniesioną przez panią Hudson kopertę: - spójrz Watsonie, to od inspektora Lestrade. Wnioskuję, że nasze dzisiejsze śniadanie pozostanie niedokończone.

Kiwnąłem głową z dezaprobatą i niechęcią, lecz zdawałem sobie sprawę, że dobrowolnie nie zrezygnuję z uczestnictwa *w żadnej przygodzie Sherlocka.* Zbyt ceniłem jego zdolności a poza tym nie mogłem pozwolić, by pod moją nieobecność przeoczył coś lub źle zinterpretował fakty. Jak zawsze powtarzał, jestem paliwem które zasila jego mózg.

Na miejscu zbrodni zastaliśmy Lestrada, konstabla i ciało kobiety, której poza wydawałaby się kusząca, gdyby cała nie była zalana krwią. Po wnikliwym obejrzeniu zwłok i skonsultowaniu się ze mną, Holmes rozpoczął dialog z Lestradem, który nie przyniósł niczego poza stratą czasu. Natomiast penetracja terenu zakończyła się całkiem interesująco: niedopałek papierosa, jakiś arkusik papieru i żelazna pałka. Rzadko kiedy śledztwo zaczynało się tak obiecująco.

W teatralnej garderobie dzięki środkom uspokajającym udało nam się wy*dobyć pewne informacje od przyjaciółki* zamordowanej Sary Carroway. Również właściciel teatru bardzo nam pomógł, zwłaszcza, że bez pomocy jego rąk i sokolich oczu mojego przyjaciela, nasze dochodzenie skończyło by się w tym miejscu. Przed wyjściem Holmes skorzystał z uprzejmości szefa i zabrał kilka rzeczy: buteleczkę perfum, kwiatek oraz liścik od nieznanego adoratora Sary.

W mieszkaniu denatki przebywaliśmy krótko. Po odnalezieniu kluczyka i spenetrowaniu kosza z brudną bielizną, inspekcję uznaliśmy za zakończoną. Chcieliśmy jeszcze złapać Lestrada, ale na miejscu zbrodni już go nie było. Za to w miejskiej kostnicy natknęliśmy się na inspektora Gregsona, który ułatwił zdobycie zaświadczenia dla koronera; gdybyśmy tylko nie musieli włóczyć się dorożką kilka razy w kółko, byłoby *wspaniale... nie chciałbym także pominąć* pomocy handlarza, Augiego, w dotarciu do nieuchwytnego Lestrade'a.

Nasza ostatnia wizyta w Teatrze Regency skończyła się krótką rozmową z Henrym oraz ciekawym odkryciem w komodzie. Dzięki niemu mogliśmy dostać się na wspaniałe przedstawienie do opery. Holmes, w charakterystyczny

SHERLOCK HOLMES
ELECTRONIC ARTS '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Sherlock Holmes





dla niego sposób oczarował babcię, znajomą rodziny Carroway, dzięki czemu uzyskaliśmy wstęp do przebieralni Anny, siostry zamordowanej. Bez przesadnej skromności muszę powiedzieć, że gdyby nie ja, Holmes nigdy nie zdobyłby tych kluczy...

Objuczeni zdobyczami wróciliśmy na Baker Street. Unikając morderczych spojrzeń pani Hudson, której oczy przypominały niezjedzone przez nas śniadaniowe bułeczki, rozpoczęliśmy doświadczenia. To znaczy Holmes je rozpoczął, a ja zabrałem się do studiowania porannych gazet. Po chwili, wyraźnie usatysfakcjonowany, stwierdził: - arszenik i jodyna, Watsonie. Arszenik i jodyna, to nas jeszcze ratuje.

Wybiegliśmy na ulicę, gdzie Sherlock dał Wigginsowi bojowe zadanie, po czym udaliśmy się dorożką do koronera. Holmes oddał mu wyniki analizy proszku znalezionego na ciele ofiary. Gdy wróciliśmy, Wiggins już na nas czekał.

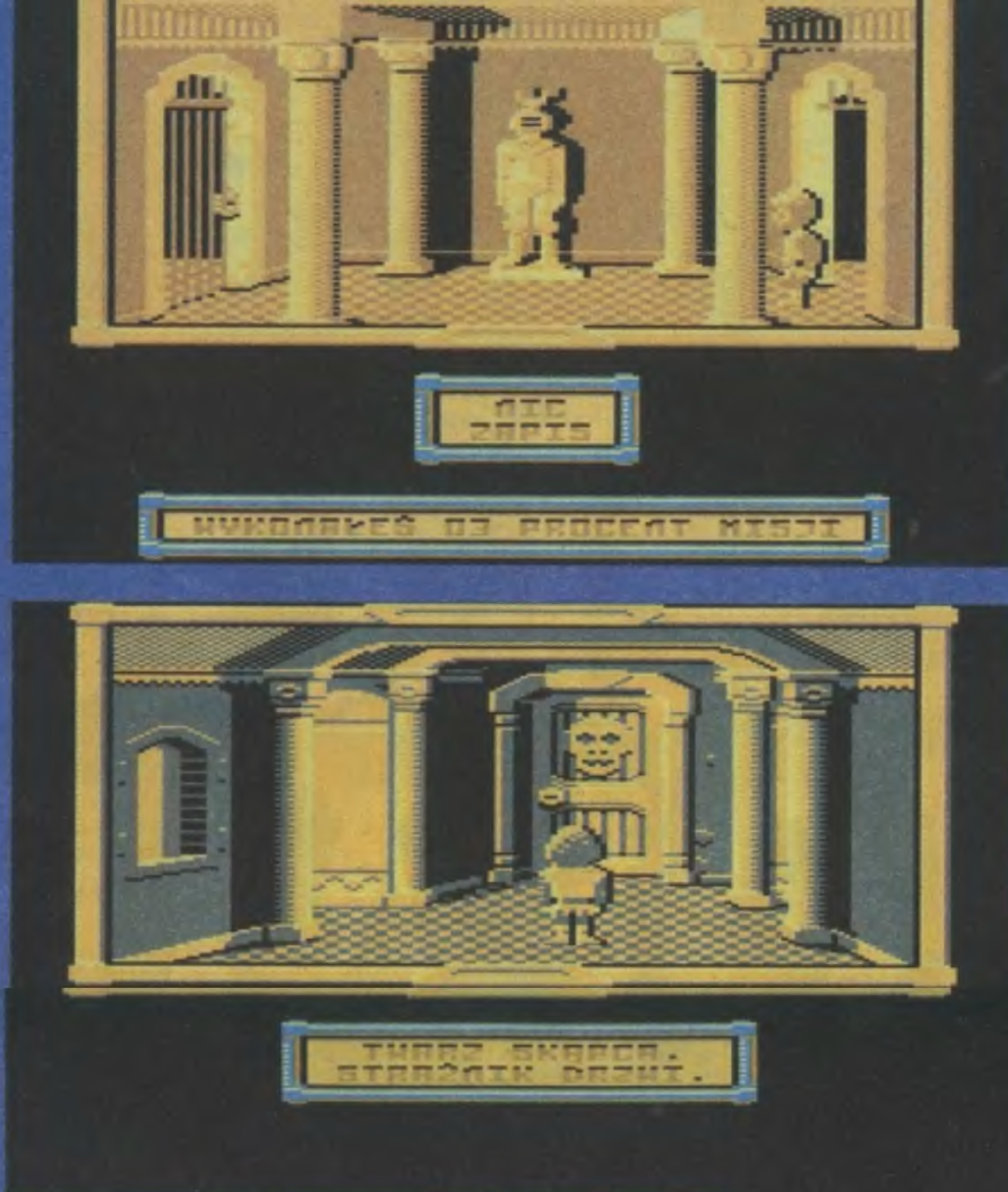
W Covent Garden Holmes bardzo zainteresował się zawartością beczki z wodą. Potem zabrał się do wypytywania kwiaciarki i... zmęczony odprężył się grą w strzałki w pobliskim barze. Muszę przyznać, że pokonał najpierw starych wyjadaczy a na końcu samego DJ-a, barmana, który od razu stał się rozmowny i przystępny. Za jego radą odwiedziliśmy aptekę, w której, jak mi się wydawało, nasz trop urywał się definitywnie...

Bynajmniej. W sklepie tytoniowym Holmes skłonił łosia, by przemówił. Dzięki temu przeprowadziliśmy małą rewizję w "sklepie z wypchanymi zwierzątkami itp". Zakrwawiony skalpel, kaftanik i moja wiedza medyczna zmusiła sprzedawcę do zdradzenia miejsca pobytu swojego pracodawcy Blackwooda: gdzieś w dokach...

Jeśli tropić, to tylko przy pomocy starego znajomego Shermana i jego psa. W dokach wykorzystaliśmy zrządzenie losu jakim było wiaderko ze szmatką uzupełnione wodą z Tamizy; przydał się także młotek wiszący za drzwiami. Blackwood został ujęty.

Lo'Ann

cd. w następnym numerze (w tym plan Londynu)



Od lat marzył o usunięciu człowieka, który dawno temu rzucił czar na jego kraj. Magia sprawiła, że bydło padało, nieurodzaj powtarzał się co roku, a niebo zawsze zasnute było chmurami. Niezliczone potwory atakowały ludzi bez celu. Agresję wykazywały nawet małe gryzonie i ptaki.

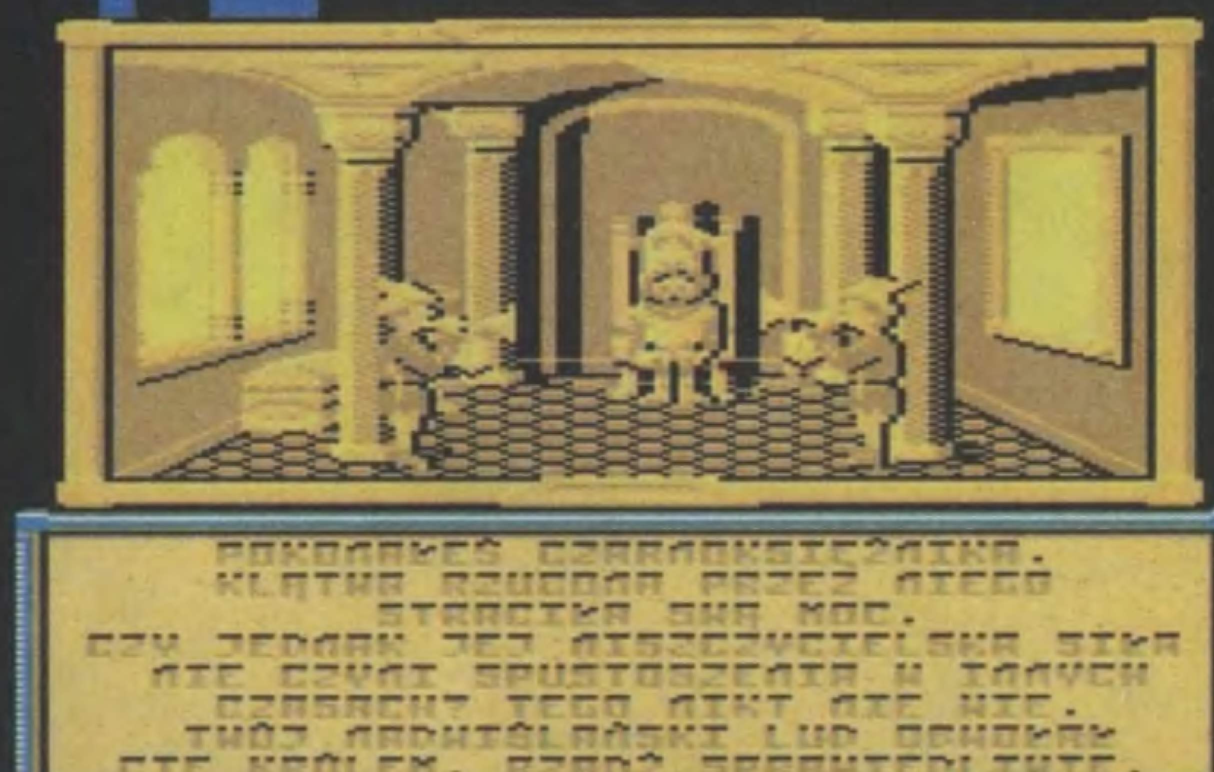
Rósł, a chęć zemsty razem z nim. Wreszcie jego marzenia nabrały szans realizacji. Wybrał się na zamek czarnoksiężnika. Niestety podczas wspinaczki po murach stracił cały ekwipunek, a gdy dostał się na dach, spróchniałe belki pękły i znalazł się w jednej z komnat z marnymi szansami przeżycia. Przez umysł przebiegła mu tylko jedna myśl: "teraz nie ma odwrotu".

Rozejrzał się szybko. Kraty nie mógł otworzyć, a skrzynia była zamknięta. Zostawił więc kufer i zajął się kratą w oknie. Podniósł ją i z radością schował do kieszeni znaleziony tam złoty kluczyk. W pokoju naprzeciwko, gdy tylko tam wszedł, rzucił mu się w oczy stół z małą szufladką. Wewnątrz leżał sobie spokojnie czar OTWARCIA gotów do przepisania. Znalazł tu też nakrycie głowy zwane czapką. Zrobił użytek z kluczyka i po otwarciu schowka wzbogacił się o róg. Wtedy spróbował rzucić czar i kufer ze zgrzytem otworzył się. Stała w nim w okazałej butelce ciecz. Po przeczytaniu nalepki stwierdził, że to nie są wcale perfumy. Odkorkował flakon i wylał część zawartości na łańcuch blokujący kratę.

Przyjrzał się jeszcze zbroi. Na jej podeście znalazł kolejny czar. Zadowolony z siebie wyszedł przez otwartą kratę. Jedynym pomieszczeniem, które wzbudziło jego zainteresowanie była kolejna komnata ze stojącą imponującą zbroją. Podest... Nie, tym razem był pusty, ale chwalił sobie pomysł przeszukania parapetów. Po otwarciu kolejnych drzwi załamał się. Zobaczył kolejną skrzynię. Tym razem czar nie zadziałał. Zauważył jednak na niej dziwną metalową pieczęć. Nie wiedział co dalej robić więc podelektował się nieco kiczowatym gobelinem wiszącym na ścianie. W następnym pomieszczeniu były drzwi zamknięte złotym skoblem. Błogosławił wszystkich świętych, że pozostało mu jeszcze trochę cieczy w buteleczce. Wylał jej resztkę na kruszec i butelkę wyrzucił.

Znalazł się w pracowni alchemika. Klucz do szafki nie pasował więc rzucił czar. Znalazł tam zakurzoną czaszkę i mieszek. Obie rzeczy zgarnął zaraz do kieszeni i zajął się stołem, w którym ktoś ukrył czar PIECZĘCI. Już chciał biec do skrzyni, gdy coś go tknęło i zaczął obmacywać ścianki we wnęce ściennej. Przeczucie go nie myliło, znalazł teraz czar SIŁY. Ponieważ kufra nadal nie potrafił otworzyć ruszył na poszukiwanie nowych środków. Darował sobie kolejną rewizję i użył czaru wiatru. Chmura poszybowała w dal, a on mógł swobodnie otworzyć drzwi. Zaraz za wejściem we wnęce coś się zaświeciło. To był pięknie zdobiony sygnet z wprawionym kamieniem. Zachwycając się biżuterią wszedł nieopatrznie do komnaty, w której siedział jakiś facet i szczerzył brudne zęby. Facet wprawnie "przelewał" w dłoniach talię zużytych kart.

Właściwie nie chciał grać z hazardzistą, ale tamten nalegał. Rzucił mu więc na stół czaszkę i chciał go zbluzgać, ale zanim cokolwiek uczynił hazardzista wygrzebał z kieszeni denara i rzucając go na stół począł się dalej głupkowato uśmiechać. Zabrał ołowiany pieniądz (jak porządny kapitalista) i wychodząc zamknął za sobą drzwi. Na ich froncie wisiał porządny miecz. Wziął go i już chciał zadźgać nim gościa, gdy coś go tknęło. Wrócił do skrzyni i rzucił czar. Magiczna pieczęć zniknęła, a w kufrze leżał zwinięty czar ALCHEMII. Przechadzając się po komnatach natrafił na kolejną kratę. Tym razem blokował ją węzeł gordyjski (że też komuś się chciało tak wiązać łańcuch). Jedno uderzenie mieczem i żelastwo z chrzęstem upadło na ziemię. Kolejny rentgen komnaty zaowocował znalezieniem dzwonu i... kolejnego kufra. Tu znowu pomocne okazały się być czary. W środku znajdował się kamień filozoficzny.



Niestety nadal nie miał czym zapłacić masce skąpca strzegącej wejścia do następnej komnaty. Powrócił więc do pracowni alchemika i włożył denara do pieca. Dla próby wypowiedział zaklęcie alchemii. W piecu wybuchło. Ogień, dym, te sprawy. Minęła chwila i znowu było spokojnie. Wewnątrz, zamiast ołowianego, leżał złoty denar. Zaniósł go skąpcowi, który otworzył kolejne drzwi. Następna skrzynia nie wydawała się być magiczna, więc bez większych problemów zdobył kieł. Napotykając kolejną kratę użył ponownie magii. Penetracja następnych pomieszczeń pozwoliła znaleźć kolejne zaklęcia. Używając czaru NICOŚCI spowodował rozsypanie się w proch tarczy. Uzyskał w ten sposób kolejny magiczny liścik. Podobnie postąpił z tarczą wiszącą na gobelinie. Stwierdził wtedy, że może przez niego przejść.

W pomieszczeniu było tylko jedno okno, na którego parapecie siedziała sobie sowa. Chciał ją złapać, ale podziobała go. Zgarnął więc czapkę z głowy i nakrył nią ptaka. Sowa siedział na małej błyszczącej lasce, którą mogła się przydać. Ptaka zostawił i wyszedł magicznym przej-

KLĄTWA

UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA

Wiele lat temu rodzice oddali cię w termin do czarnoksiężnika. W domu byłeś nieprzydatny, a gospodarstwo ojca nie mogło wyżywić trzech osób. Od tamtej pory miałeś wszelkie dostatki i wygody, lecz nauka była ciężka i wymagała wiele wysiłku. Z początku byłeś entuzjastycznie nastawiony do zdobycia sztuki magicznej, lecz z czasem zapał twój opadł, gdyż wszelkie zaklęcia wymagały wielkiej uwagi i koncentracji, a dodatkowo bardzo osłabiały twój organizm. Wszczynałeś bójki z innymi uczniami, naigrywałeś się z czyichś niepowodzeń, używałeś poznanej magii krzywdząc kogo popadło i śmiałeś się z tego. Jednakże pozostawałeś w terminie i zdobywałeś coraz wyższe szczeble czarnoksięskiej edukacji. Widziałeś jak inni odchodzą z gildii nie zdając kolejnych egzaminów. Ty zdawałeś je doskonale. Miałeś wielką moc, wystarczającą do ukończenia swojego terminu jako jeden z nielicznych, a może jedyny. Pewnego dnia najstarszy i najważniejszy czarnoksiężnik wezwał Cię do siebie. Było to coś wyjątkowego, bo do niego udawali się tylko uczniowie kończący naukę. Bałeś się, bo narozrabiałeś niemiłosiernie, a gdy idzie się na dywanik to oznacza to tylko jedno.

Najstarszy nauczyciel był bardzo zły. Zagroził ci odebraniem mocy, jeśli dalej będziesz używał magii dla własnej przyjemności i krzywdzenia innych. Poczułeś, że nadchodzi kres twojej nauki, więc obiecałeś poprawę. Miałeś nadzieję, że nastąpi to niedługo. Twoje przeczucia stały się słuszne. Następnego dnia wielki mistrz wezwał cię ponownie i dał ci ostatnie zadanie w twojej długiej uczniowskiej karierze. Otóż miałeś przebyć długą drogę aby dotrzeć do samotnego zamku. Wznosił się on na skale o stromych nagich zboczach. Wewnątrz czekało na ciebie nieznane.

W przeróżnych komnatach zamku znajduje się kilka czarów, które są niezbędne do ukończenia edukacji. Jest ich sześć. Są to:

● ERPOTRO ● RAMBA ● TERRAJXY
● RORPELER ● WASSOA ● TELTYSET

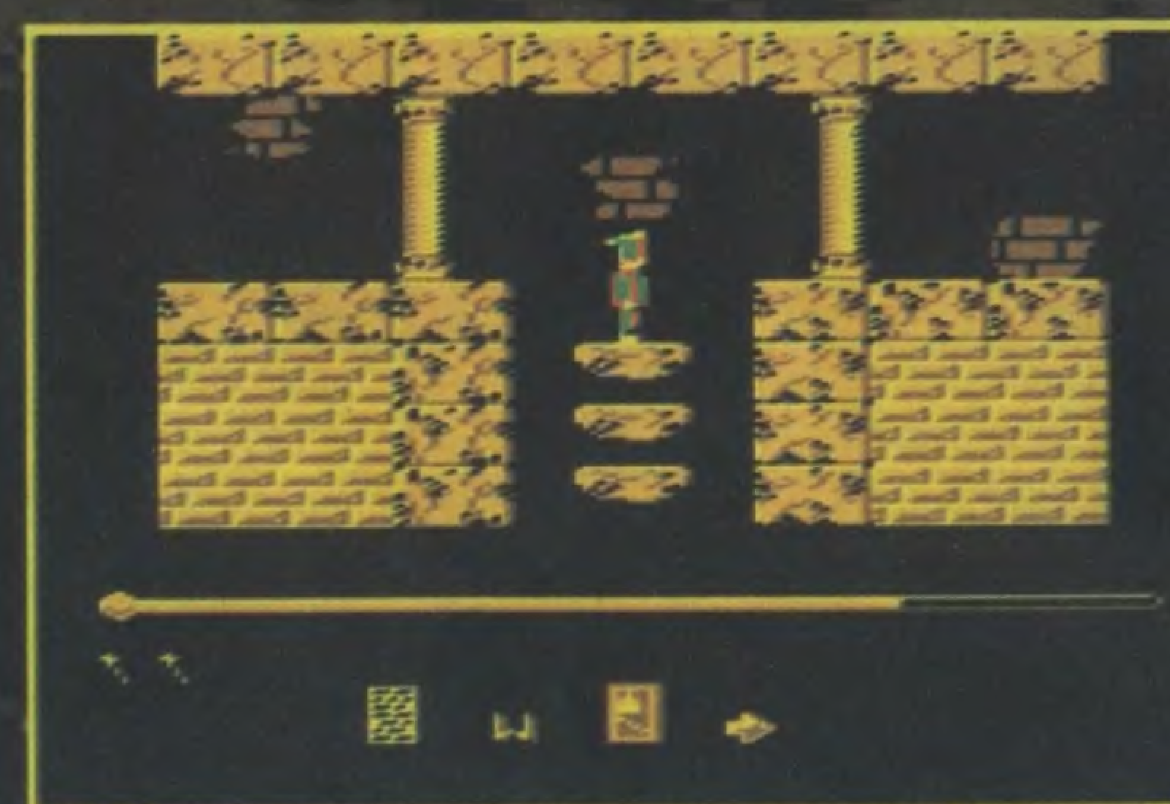
Ponadto każdy szanujący się czarnoksiężnik musi posiadać księgę czarów, którą przezornie twój nauczyciel porzucił wśród zamkowych korytarzy. Odnajdź ją, a wszystkie znalezione kartki z zaklęciami natychmiast zbieraj i wpisuj do księgi (nawet w magii musi być porządek). W jednej ze ścian zatknięta jest czarodziejska różdżka. Jest niezbędna każdemu magowi, choćby "czarnemu". Znalezionych czarów możesz używać podczas wędrówki. Pomagają one ukończyć to trudne zadanie. Likwidują latające potwory, powodują zniknięcie migających ścian, pozwalają ci na skoki z dużych wysokości bez utraty energii...

Strzeż się sterczących wszędzie kolców, którymi najeżona jest cała magiczna budowla. Wybieraj najbezpieczniejszą drogę aby nie ześlizgnąć się i nie spaść, bo zakończy się to kiepsko. Jeśli załamiesz się, to przypomnij sobie ultimatum mistrza. Zagroził ci, że jeśli przegrasz, to wykopie cię z terminu i zabierze magiczną moc (ostatecznie możesz popełnić samobójstwo).

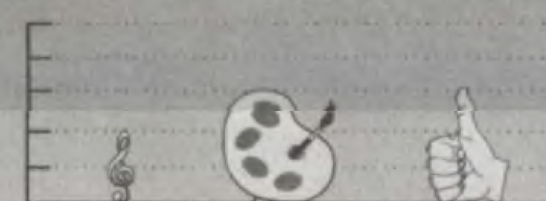
Jeżeli zbierzesz już wszystkie przedmioty i ustrzeżesz się śmierci podąż na blanki. Tam spotkasz swojego nauczyciela, który oficjalnie zakończy twoją naukę i sprawi, że staniesz się czarnoksiężnikiem.

Gra ma ładną grafikę, jak przystało na produkty firmy Avalon i jest w miarę estetycznie wykonana, choć nie jest pozbawiona wad. Po pierwsze, marna jest animacja postaci. Bohater sprawia wrażenie rozchełstanego bandyty o lilipucich nogach. Przebiera nimi jak śruba okrętowa i podskakuje jak na sprężynie. Podobnie nie najlepsza okazała się być muzyka. Wprawdzie Atari jakością dźwięku nie dorasta do pięt Amidze, lecz oprawa dźwiękowa powinna tworzyć nastrój w grze a nie męczyć słuch zgrzytaniem i piszczeniem. Gracz po kilku minutach dostaje oczopląsu i bólu głowy, a w końcu grać trzeba kilka godzin...

Mr Undefined & Marceli Co.

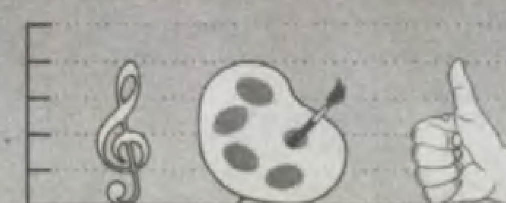


UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA
AVALON '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Wykorzystaliśmy materiały nadesłane przez Grzegorza Busza i Marcina Kiendrę.

KLĄTWA
AVALON '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



ściem. Nie wiedział co dalej, więc połaził po zamku zaglądając to tu, to tam. Przy jednej z wnęk stwierdził, że nie może dojrzeć będącego tam przedmiotu. Czuł, że coś tam jest, lecz nie widział tego. Rzucił więc czar ISTNIENIA. Jego oczom ukazała się piękna, złocona klepsydra.

Wziął ją i udał się długim korytarzem. Gdy znalazł kolejne przejście w ścianie, poczuł się dziwnie. Domyślił się, że stracił magiczną moc. Na początku się wpienił, ale po chwili zauważył kamień wmontowany w futrynę okna. Jedno dotknięcie i... Udał się w stronę dziwnego wejścia. Użył jedynego czaru jakiego mógł, czaru CZASU i dziwna siła zmieniła miejsce jego pobytu.

Ponownie przeprowadził mały przegląd. W czterech kolejnych pomieszczeniach znajdowały się wizerunki części węża. Oprócz tego znalazł w nich cztery kamienie: szafir, opal, chryzolit, nefryt. Ponadto znalazł kilka innych ciekawych rzeczy, a także czar OGNIA. Przypomniał sobie starą legendę o wężu i poukładał kamienie na stolikach. Na pierwszym chryzolit, na drugim szafir, trzecim opal, a nefryt na czwartym. Pojawiło się kolejne przejście. W pomieszczeniu znalazł siarkę, oraz ruchomy kamień w jednej z kolumn. Po naciśnięciu kamienne wrota otworzyły się z chrupotem.

W niewielkiej sali siedział na wielkim fotelu (tron?) jakiś facet, który chciał klepsydry czasu. Bałwan chwalił się, że będzie władać czasem i przestrzenią. Ujęła go duma i nie dał czarnoksiężnikowi tego, czego tamten żądał. W jednej z komnat spalił siano. Z popiołu wygrzebał kartkę z informacją, że w jednej z kolumn jest ruchomy kamień (cóż za oryginalność?). Za przejściem znalazł zwykły czasomierz. Wcisnął klepsydrę magikowi, żeby się nie wściekał. Potem nie zwracając już na niego uwagi podszedł do okna gdzie leżał sobie młotek (?!). Był dobrze wyważony. Postanowił go wypróbować i użył w tym celu kryształowej kuli, która rozleciała się po całym pokoju. Czarnoksiężnik tak się zdenerwował, że przeniósł się na tamten świat pozostawiając po sobie jedynie trochę gnatów.

W taki oto sposób nasz bohater uratował swój kraj. Czar prysnął, a jego lud obwołał go królem po wsze czasy. Amen.

Mr. Undefined

Gobliiins cz. II



Etap 13 (DCPLQMH)
MAGIK czaruje korzeń drzewa. TRAGARZ podnosi trąbkę, wspina się na drzewo i gra. Do gniazda przylatuje ptak. Gdy odleci, z jaja wylęga się pisklę. MAGIK czaruje pisklaka, który przenosi go na drugą stronę. MAGIK schodzi po schodach i ukryty za murem czaruje klakson. TRAGARZ wypija eliksir przed bramą prowadzącą do Czarnoksiężnika i niewidzialny przechodzi do MAGIKA. BOKSER ustawia się przed bramą, TRAGARZ bierze marchewkę, zastawia przynętę przy norze. Gdy z nory wyjdzie kret, MAGIK zmienia go w figurkę nagiej kobiety. Pochłonięty jej widokiem Czarnoksiężnik nie zauważa, że BOKSER przechodzi do MAGIKA i TRAGARZA.

Etap 15 b
Bohaterowie odnajdują ... która ma moc zdejm... szych zaklęć.



Etap 14 (EWDGPNL)
MAGIK czaruje kamień. TRAGARZ bierze kij i wchodzi po schodkach. Na górze wkłada kij w dziurkę, w zamian dostaje konewkę. Następnie podlewa pierwszą i trzecią roślinkę od lewej, a potem MAGIK czaruje je. BOKSER uderza w marchewkę z kluczem, którym TRAGARZ otwiera wejście w sąsiedniej roślinie.

Etap 12 (FTQKVLE)
W pokoju Czarnoksiężnika TRAGARZ znajduje zabawkę, którą podaje szkieletowi do lewej dłoni. Piórem z kałamarza TRAGARZ łaskocze kościotrupa w stopę. Wtedy z czaszki wypada złoty kluczyk. TRAGARZ zabiera kluczyk i oddaje go więźniowi. MAGIK czaruje pióro i powstałą packę na muchy oddaje TRAGARZOWI. Ten zabija niewinną pszczołę. Z pszczoły MAGIK wydobywa żądło, a TRAGARZ rzuca nim w obraz Czarnoksiężnika. Otwiera się szafka z fetyszem Króla. TRAGARZ zabiera lalkę i eliksir stojący przy szkielecie.







Etap 12 b
Niestety fetysz Króla jest nadal zaczarowany, a MAGIK nie umie zdjąć tego czaru. Gobliny postanawiają odszukać Shadwina Mądrego, aby pomógł im pokonać złe moce.

Etap 15 (TCNGTOV)
BOKSER ustawia armatę do góry i zrzuca kulę armatnią. TRAGARZ wrzuca kulę do armaty i bierze zapałki. BOKSER ponownie ustawia armatę do góry, a TRAGARZ z niej strzela. Z sufitu spada marchewka. TRAGARZ podkłada ogień pod paleniskiem, a marchewkę wrzuca do armaty. BOKSER ustawia armatę poziomo. Drugi strzał i marchewka trafia do garnka, zamieniając się w smaczną zupę. W tym czasie BOKSER i TRAGARZ zestrzeliwują drugą marchewkę, którą MAGIK zamienia w tubę. TRAGARZ poprzez tubę rozmawia z rozbudzonym Shadwinem Mądrym i bierze od niego pałkę, którą uderza w gong. Pojawia się wahadło, które zabiera TRAGARZ.

...ę Spokoju, ...ia najsilniej-

Etap 18 (KKKPURE)
TRAGARZ ustawia płonący miecz na tarczy posągu, wchodzi na lewą dłoń i na prawą. Pojawia się klucz, którego używa na głowie posągu. Wszyscy goblini znikają po kolei na prawej dłoni posągu.

Etap 18 b
Statua Spokoju uwalnia duszę Króla, a goblini, za radą Shadwina, postanawiają odnaleźć Super Broń, którą będą mogli pokonać Czarnoksiężnika.

Etap 21. (LGWFGUS)
TRAGARZ strzela z procy do bananów. BOKSER przestawia dźwignię i pojawia się łódka w kształcie rekina. Wszyscy wsiadają na łódkę.

Etap 21 b.
Łódka przenosi bohaterów do miejsca skąd Czarnoksiężnik truje rzekę. Zbliża się moment decydującej rozgrywki z Czarnoksiężnikiem.

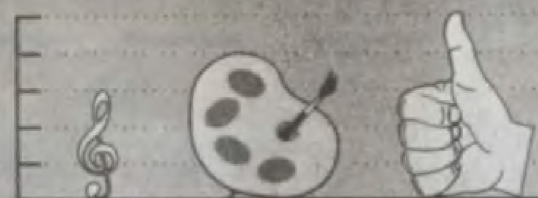
...(TCVORPM)
...ARZ przenosi kamień w miejsce ...aczone krzyżykiem, a MAGIK go ...wukrotnie czaruje. Na górze czaruje le...wą palmę, która zmienia się w kilof. BOKSER strąca kilof, a TRAGARZ używa go w miejscu wskazanym przez wahadełko.

Etap 19 (NGOGKSP)
TRAGARZ zabiera mydło i pokazuje je pisarzowi. BOKSER zrzuca banan, a TRAGARZ zanosi go pisarzowi. Wreszcie zabiera z półki sztuczny nos i pokazuje go pisarzowi. Pisarz oddaje swoje dzieło - Wielką Księgę Czarów TRAGARZOWI, a MAGIK otwiera wejście do zamku.

GOBLIIINS

C.U.S. '91

Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Etap 17 (IQDNKQO)
BOKSER zrzuca jedno polano ze stosu, a TRAGARZ psuje nim sidła. MAGIK czaruje woreczek obok smoka i szybko ucieka. TRAGARZ zostawia drewno i idzie po woreczek. MAGIK zmienia drewno w dezodorant. TRAGARZ używa woreczka na górze i zwabioną stopę truje dezodorantem. Następnie zanosi stopę do smoka do przysmażenia. Uwędzoną stopę wrzuca na mostku w paszczę. Teraz może bezpiecznie przejść przez most i zabrać miecz. Miecz zanosi do przypalenia.

Etap 20. (NNGWTTO)
MAGIK czaruje guzik przy posągu. Powstałą dźwignię uruchamia BOKSER. Po drabince wchodzą MAGIK i TRAGARZ. MAGIK wyjmuje korek z ucha olbrzyma, a TRAGARZ wypowiada zaklęcia z Księgi. Z lewej wieży TRAGARZ zabiera rybę i zanosi ją do prawej wieży. Kładzie ją w miejscu miski, a miskę podstawia pod prawe oko olbrzyma. Ponownie wypowiada zaklęcie i miska wypełnia się łzami olbrzyma. TRAGARZ zabiera miskę, wylewa ją na potwora znęconego zapachem ryby i zabiera procę - czyżby poszukiwaną Super Broń?

Etap 22. (TQNGFVC)
MAGIK wyczarowuje schodki z kamienia. TRAGARZ wchodzi na górę i za pomocą procy urywa pajęczą nić. Nić tę zabiera i zawiesza na kolcu na skrzydła ptaka. Potem bierze worek i kladzie go przy rekinie. Teraz z procy trafia Czarnoksiężnika, który porywa TRAGARZA i przemienia się w bazyliszka. MAGIK rzuca urok na Czarnoksiężnika, który uwalnia TRAGARZA, ale porywa MAGIKA. BOKSER wchodzi po linie i uderza Czarnoksiężnika powodując jego przemianę w pająka i kolejne porwanie. TRAGARZ z procy uwalnia BOKSERA i schodzi na dół do worka. MAGIK czaruje pająka, a ten zamienia się w małe pająki, które spadają do worka. TRAGARZ szybko zabiera worek i wrzuca do kotła z trucizną. Bohaterowie w chwale wracaja do domu witani przez uradowanych mieszkańców. ***Giant***

ZASADY NABYWANIA

Na konto BANK AGROBANK S.A. nr konta 470005-1834-131, Warszawa, ul. Grochowska 262, należy wpłacić wyliczoną na podstawie kuponu sumę pieniędzy, powiększoną o koszty wysyłki.

Dowód wpłaty lub jego kserokopię wraz z wypełnionym kuponem należy przesłać na adres: Spółdzielnia BAJTEK, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa, z dopiskiem na kopercie : RETRO.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia. W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsza to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota za nie zostaje przekazana do "skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonujemy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je spośród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody, a wszyscy uczestnicy zostaną skreśleni z listy.

Lista zwycięzców zostanie ogłoszona w Bajtku.

Prosimy zatem osoby zainteresowane uczestnictwem w loterii o zaznaczenie tego faktu w odpowiednim miejscu kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

Bajtek	1990	X		3-4		X		X		X		X	
		X				X		X		X		X	
	1991	1	X	3	4	X	6	7	8	9	10	11	12
			X			X							
	1992	X	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
		X											
	1993	1	2	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X
					X	X	X	X	X	X	X	X	X
	1992	1	X	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
			X										
	1993	1	2	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X
					X	X	X	X	X	X	X	X	X
TOP SECRET		11	12	13	14	X	X	X	X	X	X	X	X
						X	X	X	X	X	X	X	X
MOJE ATARI		X	2	X	4	5	6	7	X	X	X	X	X
		X		X					X	X	X	X	X

☐ **w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii**

Imię: ....

Nazwisko: ....

....

Adres: ....

....

....

KOSZTY WYSYŁKI:

1 numer - 4000 zł
2-5 numerów - 6000 zł
6 i więcej numerów - 10000 zł

Razem: ☐ **egz. za:** ☐ **zł**

+ koszt wysyłki: ☐ **zł**

DO ZAPŁATY: ☐ **zł**

- egzemplarze po 8.000 zł (zielony)
- egzemplarze po 10.000 zł (niebieski)
- egzemplarze po 12.000 zł (różowy)
- egzemplarze po 15.000 zł (pomarańczowy)
- X - tych numerów nie posiadamy



STONE AGE

Życie małego dinozaura w epoce kamiennej wcale nie było proste. Czyhało na niego wiele niebezpieczeństw. Przekonał się o tym pewnego dnia bohater gry Stone Age. Właśnie przechadzał się podziwiając piękno okolicy, kiedy usłyszał głośny rumor i poczuł jak drży ziemia. Przestraszył się nie na żarty i rzucił do panicznej ucieczki. Niestety, było już za późno. Trzęsienie ziemi szalało jak opętane. Pomimo, że nasz bohater biegł ile sił w nogach, ogromne pęknięcie dogoniło go. Poczuł, że traci grunt pod nogami...

Kiedy się ocknął nic nie widział. Był przerażony, znajdował się sam, w nieznajomym miejscu i to bez Mamy! Na szczęście udało mu się opanować. Przypomniał sobie co się stało i doszedł do wniosku, że znajduje się w jakichś podziemnych korytarzach. Co było robić, trzeba było spróbować wrócić do domu i to jeszcze przed wieczorem, żeby mama nie zdenerwowała się zbytnio. Przypadkiem sięgnął do kieszeni i stwierdził, że znajduje się w niej pięć świeczek.

- To świetnie - pomyślał - będę miał czym oświetlić drogę!

Musiał się pośpieszyć, bo co jakiś czas gdy stał zbyt długo w jednej pieczarze nadchodził przeciąg i zdmuchiwał świeczkę. Na początku wydawało mu się, że wyjście z labiryntu jaskiń nie będzie trudne, lecz jego nadzieje szybko ostygły. W dalszych jaskiniach kamienie były tak porozsypywane, że przedostanie się do wyjścia stawało się coraz trudniejsze. Musiał się dobrze zastanowić jak chodzić po kamieniach, ruchomych platformach i teleportach, zbierając czasami klucze do poumieszczanych tu i ówdzie drzwi. Musiał także uważać na bloki skalne, które były go w stanie przez chwilę utrzymać, ale gdy tylko z nich zszedł rozsypywały się w proch. Czasem jedno niewłaściwe poruszenie kamieni potrafiło uniemożliwić dalszą drogę. Czasem tak długo namyślał się jaką drogę wybrać, że świeczka gasła mu w dłoni, na szczęście czasem można było znaleźć dodatkowe.

Czy małemu dinozaurowi uda się znaleźć drogę do domu zależy tylko od ciebie i twojej pomocy. Jeżeli chcesz pomóc temu słodkiemu maluchowi musisz koniecznie zagrać w grę STONE AGE. Program został bardzo starannie zrobiony. Grafika ma swój styl, bardzo dobra jest też muzyka. Ciekawym pomysłem jest tak zwana szafa grająca. Wciskając w menu gry klawisz F5 przechodzimy właśnie do niej i możemy wybrać kolejność muzyczek (jest ich osiem) jakie mają być odgrywane podczas gry, lub w ogóle wyłączyć muzykę. Z kolei klawisz F3 pozwala wpisać nam magiczne słowo które przenosi nas na jeden z dalszych poziomów gry. Klawiszem F6 dla odmiany możemy przejść do wyboru opcji gry, gdzie ustawia się obecność muzyki, czy podkładowy rysunek ma być wyświetlany na całym ekranie, czy tylko wewnątrz aktywnego obszaru oraz czy bloki mają być płaskie (znacznie ułatwia to orientację). F4 pozwala nam zobaczyć listę najlepszych, a F7 zmienia poziom trudności gry.

Gra nie jest bardzo trudna, lecz czasami przejście do następnej planszy wymaga sporo kombinowania. Dla tych, którzy będą mieli kłopoty z przejściem któregoś poziomu publikujemy kompletną listę kodów. Ja jednak uważam, że przejść grę samemu jest o wiele większą frajdą.

Bad Joy

STONE AGE
ECLIPSE '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Jak do tej pory zajmowaliśmy się jedynie prostymi przypadkami save'ów - to znaczy takimi, w których nie zostały wprowadzone żadne mechanizmy kontroli poprawności, jak i takimi, które nie były w żaden sposób zakodowane. Niestety, czasami zdarza się, iż programiści chcą utrudnić życie ludziom takim jak Wy i wprowadzają wyżej wspomniane mechanizmy. Postanowiliśmy więc opisać je pokrótce, aby zobrazować rodzaje pułapek czekających na potencjalnego "hacker'a".

KODY KONTROLNE

Jeżeli programiście zależy na tym, aby nikt niepowołany nie dokonywał zmian w plikach jego programu to najczęściej wprowadza tak zwaną sumę kontrolną. Oczywiście bardzo rzadko jest to rzeczywiście suma bajtów tworzących plik danych, zwykle jest to natomiast CRC (cyclic redundancy code) - opisywane już w Bajtku przez Roberta Magdziaka. Ułatwia to nam do pewnego stopnia pracę, gdyż znamy w takim wypadku algorytm obliczania tegoż CRC, jednakże zawsze pozostaje problem odnalezienia miejsca zapisu obliczonej wartości w pliku (mimo, iż najczęściej jest on umiejscawiana na końcu).

KODOWANIE

Wszelkie metody szyfrowania danych nie są zbyt często stosowane w grach, z tej prostej przyczyny, iż obsługa tak utworzonych plików przysparza programistom dodatkowych kłopotów. Spotyka się zaszyfrowane pliki, z reguły kodowane najprostszą możliwą do zastosowania metodą. Każdy bajt pliku "źródłowego" poddawany jest pewnej odwracalnej operacji. Zwykle wykorzystywany jest tutaj operator XOR (suma modulo 2) z pewną z góry określoną liczbą, nazwijmy ją a. Jest to o tyle proste, że zarówno szyfrowanie, jak i dekodowanie pliku przeprowadzić można przy użyciu tego samego algorytmu - obrazuje to poniższy wzór: (x XOR a) XOR a = x. Oznacza to po prostu tyle, że po dwukrotnym "przepuszczeniu" pliku przez program kodujący otrzymujemy tenże plik. Zamiast pojedynczej wartości 'a' może być cały ciąg liczb - np. a, b, c, a, b, c, itd.

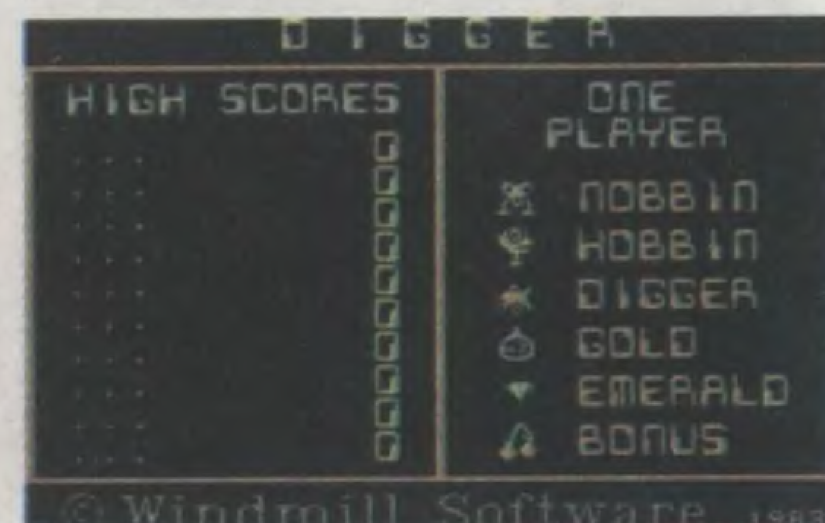
Należałoby w tym miejscu wspomnieć o zakresie zastosowań tego rodzaju metod. O ile dosyć rzadko wykorzystywane są do tworzenia save'ów, to znacznie częściej spotyka się je przy tworzeniu plików danych - taka metoda została na przykład użyta w programie "Zgadula" do zakodowania pliku z hasłami. Odgadnięcie wartości a (wg. podanego powyżej wzoru) pozostawiamy w tym wypadku dociekliwości Czytelników... Można tutaj także wymienić metodę "rolowania" kolejnych bajtów rozkazem maszynowym ROL lub ROR polegającym na przesunięciu każdego bitu w bajcie o jedną pozycję w lewo (ROL) lub w prawo (ROR). Bit "wychodzący" z jednej strony wraca na początek bajtu, w ten sposób żaden nie jest tracony. Oczywiście tutaj proces kodowania różni się od odkodowywania - jeśli w tym pierwszym używaliśmy rozkazu ROR to w drugim użyjemy ROL i na odwrót. Metoda ta została zastosowana w kodowaniu programu MAPP. (HardMan) Opisane powyżej metody wymagają niestety napisania krótkich programów, które zajmą się odkodowaniem.

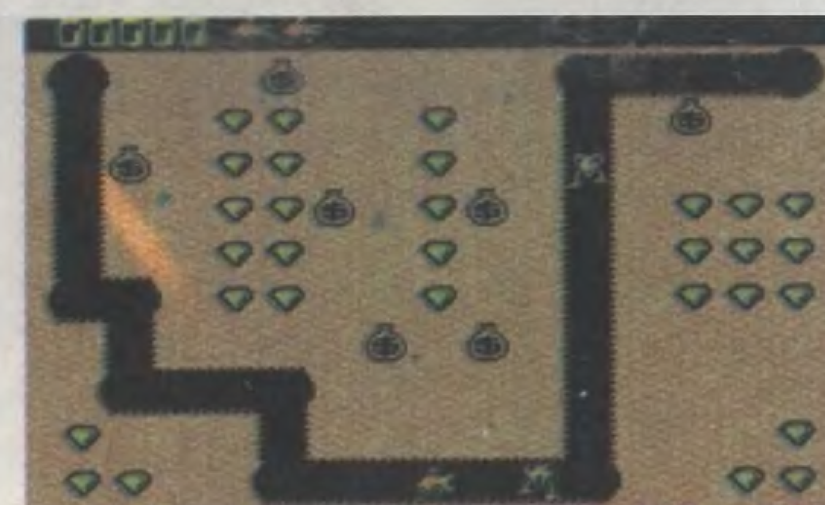
SYSTEMY ZAPISU WARTOŚCI LICZBOWYCH

Jeżeli uda nam się przedrzeć przez opisane powyżej zabezpieczenia pozostaje nam już "tylko" odszukanie bajtów zawierających interesującą nas wartość i oczywiście odgadnięcie sposobu kodowania przez nie owej wartości. Pierwsza część opisanego powyżej procesu jest najtrudniejsza, nie można podać tutaj właściwie żadnych reguł postępowania i do każdej gry trzeba zabierać się niestety indywidualnie... Druga część jest już na szczęście łatwiejsza. Ponieważ właściwie wszystkie współczesne gry pisane są w językach wysokiego poziomu, to programiści stosują występujące w nich typy danych. Jeżeli interesująca nas wartość liczbowa jest zawarta w przedziale , 255, to jest zwykle umieszczana po prostu w pojedynczym bajcie. Jeżeli natomiast liczba ta jest większa, to zapisuje się ją w kilku kolejnych bajtach, przy czym ten najbardziej znaczący może być zarówno na początku jak i też na końcu całej sekwencji. Niestety, tak na prawdę w większości przypadków odkrycie właściwej metody zapisu wartości jest sprawą przypadku... Ten odcinek chcielibyśmy zakończyć zachętą do zajęcia się save'ami gry Wolfenstein i zmianą ilości amunicji i "życia", tak aby nie zmienić punktacji. Wartości te zapisywane są w pojedynczych bajtach. W pliku tym występuje suma kontrolna (a dokładniej CRC), jednakże program umożliwia załadowanie zmienionego pliku, informując nas jedynie o jego błędności. W następnym odcinku odpoczniemy nieco od tej dawki teorii i zajmiemy się praktycznie kilkoma grami. Jeżeli wykazane zostanie zainteresowanie, to przedstawimy również krótkie programy liczące CRC i dekodujące dwoma opisanymi powyżej metodami. Być może przyjrzymy się również kodowi BCD.

Alex & Gawron

DIGGER





Stworzenie pierwszych gier na PC ginie w pomroce dziejów, mimo iż uchwycenie momentu który przemienił tę maszynę choć częściowo w komputer rozrywkowy uchwycić jest niewątpliwie łatwiej, niż ten, który małpę przemienił w człowieka. Jest jednak pewne, iż pracownicy biur (którzy od samego początku mieli bliski kontakt z IBM PC) nie zajmują się wyłącznie pracą. Po dłuższych przemyśleniach można nawet dojść do wniosku, iż nie zajmują się pracą przede wszystkim. W każdym bądź razie logicznym staje się fakt, iż na PC od początku musiała istnieć jakaś dobra gra (przymiotnik dobra możemy uważać tutaj za synonim słowa absorbująca). Po zastanowieniu się, jak również konsultacji ze znajomymi księgowymi i sekretarkami wyłoniliśmy ową grę - to DIGGER znany też pod równie sławną nazwą DIG DUG.

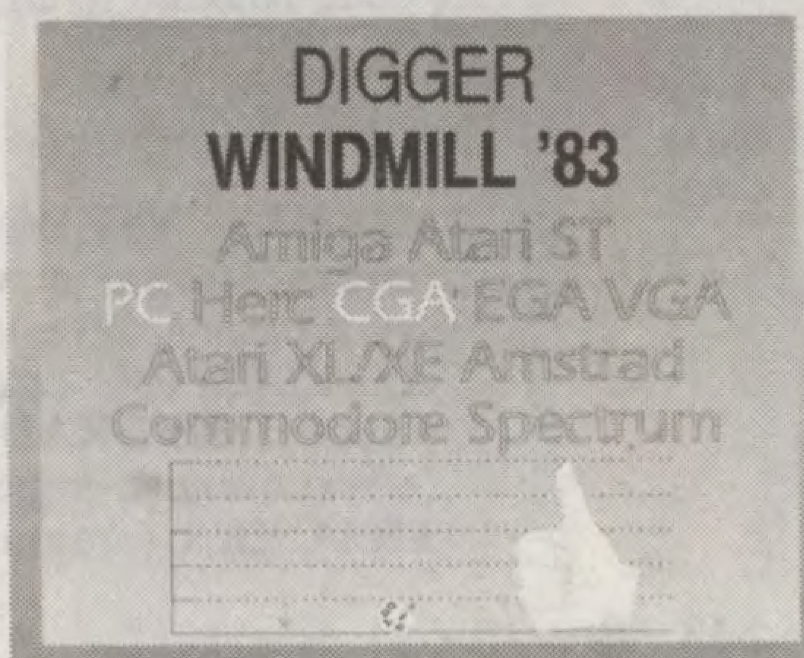
Gra jest, wydawałoby się, banalna. Powodowani chęcią zysku zakupiliśmy niewielki spychacz, po czym, dzięki odziedziczonej po dziadku mapie odnaleźliśmy zapomnianą, acz bogatą kopalnię diamentów i innych szlachetnych kruszców. Oczywiście - jak to zwykle bywa - świetlana droga do bogactwa zaczyna się komplikować, gdyż wybrana przez nas kopalnia okazuje się zamieszkana przez wredne i licznie występujące zwierzaczki. Tak więc nasza eskapada przez kolejne poziomy kopalni polega na ryciu tuneli, wydobywaniu diamentów i uciekaniu przed starającymi się nas pożreć tubylcami. Nie jesteśmy na szczęście bezbronni: nasz pojazd ktoś, kiedyś wyposażył w laser górniczy, mający tylko jedną wadę - po każdym strzale trzeba go naładować. Jeżeli natomiast jesteśmy sprytni i zechcemy wykorzystać naszą inteligencję, to okaże się, iż wraże stwory da się zabić zwykłym zasypaniem, a przy okazji umierając wydzielają one z siebie pewną ilość złota, zapewne wchłoniętą podczas życia.

Gdy zagłębimy się dosyć znacznie w labirynt kopalnianych (Kopalnych?) korytarzy okaże się, że jednak mieszka tam ktoś, kto nam sprzyja - pewnie skarbnik. Ów osobnik rozrzuca na naszej drodze magiczne owoce, które, nie dość że pożywne, dają nam również odporność na dotyk uciążliwych zwierzątek. Nie trzeba chyba podkreślać, że jest to odporność czasowa.

Gra wydawałoby się nie jest specjalnie ciekawa, lecz cóż - kilka lat temu paraliżowała pracę wielu skomputeryzowanych biur, a i teraz warta jest uważniejszego spojrzenia. Jeśli natomiast grało się w nią w dawnych, młodzieńczych czasach, to warto odświeżyć sobie wspomnienia.

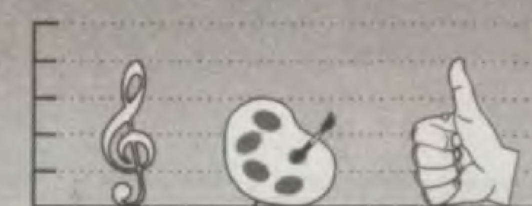
Cóż, kończymy, jeszcze tyle poziomów do przejścia...

Alex & Gawron



HELIRESCUE

Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Helirescue

Weterani Commodora i Atari pamiętają z pewnością grę pod tytułem "Fort Apocalipse". Była to jedna z pierwszych gier na tych komputerach i jako jedna z pierwszych nie miała zbyt rewelacyjnej grafiki ani muzyki, jednak coś w niej sprawiało, że można było grać długimi godzinami. Gra polegała na lataniu helikopterem w labiryncie skał i ratowaniu rozrzuconych po całym terenie ludzi. W tym zadaniu przeszkadzały porozmieszczane wszędzie bariery, ruchome obiekty i pola siłowe.

Na tym samym pomyśle oparta jest gra HELI RESCUE. W żargonie filmowców można powiedzieć, że gra ta jest "remake'em". Zasady są bardzo proste: Musisz latać w labiryncie, ratując po drodze ludzi i zbierając klucze, które będą pomocne przy ucieczce. Głównym celem jest odnalezienie wyjścia. Poznasz je po tym, że wskazują je cztery strzałki skierowane wszystkie do tego samego punktu. Po drodze napotkasz wiele lądowisk, nie zapomnij na nich wylądować, gdyż w razie rozbicia helikoptera startujesz od platformy na której ostatnio lądowałeś.

Na pokład swego śmigłowca możesz zabrać na raz do czterech osób. Pokład możesz opróżnić odwożąc ich do znajdujących się gdzieniegdzie domków, za co wdzięczni pasażerowie wynagrodzą Cię jak mogą. Możesz spotkać cztery rodzaje ludzi:

HENRIK - po odwiezieniu do domu napełni Twoje zbiorniki paliwa.

WILBERT - da ci zupełnie nowy helikopter.

THEODOR - podaruje ci klucz.

WORKERS - wypuść ich w odpowiednim miejscu, a przyniosą Ci trudno dostępny klucz.

Do ukończenia etapu potrzebne będzie Ci trzydzieści kluczy, więc posiedzisz nad grą przez kilka godzin, choć są tylko dwa etapy do przejścia. Podczas gry można posłuchać wpadającej w ucho melodyjki (nic dziwnego, że wpadającej w ucho skoro napisał ją Reyn Ouwehand). Dodać należy, że gra posiada bardzo porządną grafikę, co sprawia, że spędzone przy niej chwile są naprawdę przyjemne. Tyle samo lądowań co startów życzy:

Bad Joy

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

odpis

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Raperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Tytuł / Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	75000	150000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	37500	75000	X	

Kupon ważny do 30.06.1993 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek – Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.



Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET – Co tu się rozpisywać - obejrzyj to, co trzymasz w ręku!

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać "PRENUMERATA".



OFERTA WYMIANY

TOP SECRET

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU ______ MAM ____ GIER

TYP KOMPUTERA ______ OPISY: MAM / SZUKAM

NOŚNIK: TAŚMA, TURBO (JAKIE?) ______ / DYSK [3"] [3.5"] [5.25"]

☐ PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

WYMIANA DOŚWIADCZEŃ: OCZEKUJĘ / OFERUJĘ



Kopalny był na szczycie o godzinie:

....

Kopalny idzie w góry - KUPON

LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu ....

HITY



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY



1
2
3
4
5
6
7



HIGH SCORE



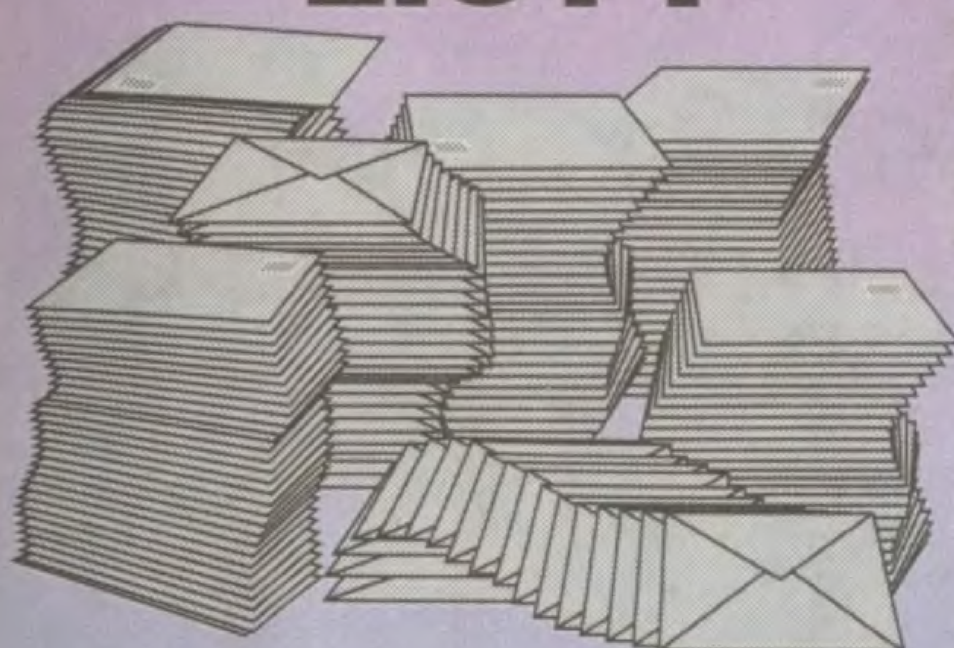
OLIMPIADY I WYŚCIGI

PSEUDO:

LISTA PRZEBOJÓW

HITY

LISTA I LISTY



ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1. AD 2044	1. North & South	1. Lotus III	1. Another World
2. Hans Kloss	2. Gianna Sisters	2. Another World	2. Centurion
3. Klątwa	3. Microprose Soccer	3. North & South	3. Test Drive III
4. Silent Service	4. Pirates	4. Civilization	4. Lost Files of Sherlock Holmes
5. Miecze Valdgira	5. Rick Dangerous II	5. Monkey Island II	5. Electro Body
6. Kult	6. Rick Dangerous	6. Flashback	6. Prehistorik
7. Adax	7. Fighter Bomber	7. Pinball Fantasies	7. F-15 Strike Eagle II
8. Misja	8. Test Drive II	8. Pinball Dreams	8. Wolfenstein 3D
9. Artefakt Przodków	9. Creatures II	9. Lotus II	9. Monkey Island II
10. Operation Blood	10. Tomahawk	10. Speedball II	10. Civilization

SHITY



ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1. Tarzan	1. Predator	1. Kick Off II	1. Alley Cat
2. Green Beret	2. Pitfall II	2. Golden Axe	2. Barbarian
3. Jet Set Willy	3. Blue Max	3. Wings of Fury	3. Colorado
4. Blue Max	4. Terminator II	4. Terminator II	4. Test Drive
5. Pitfall II	5. Robocop III	5. Vroom	5. Cisco Heat

HITY

ŚWIAT



All formats Consoles	All computers (16-bit)	AMIGA	PC-et
1. PGA Tour Golf 2	1. Body Blows	1. Streetfighter II	1. X-Wing
2. Lemmings II	2. The Chaos Engine	2. Sensible Soccer 92/93	2. Sleepwalker
3. Streets of Rage 2	3. X-Wing	3. Zool	3. Space Quest V
4. Super Mario Kart	4. Sleepwalker	4. WWF European Rampage	4. Ultima II
5. Road Rash 2	5. Lemmings II	5. Wing Commander	5. Leo Manley in L.A.
6. Ecco	6. Comanche	6. Premier Manager	6. Comanche
7. Lemmings	7. Jimmy White's Snooker	7. Road Rash	7. Jimmy White's Snooker
8. European Soccer	8. Formula One	8. Archer Maclean's Pool	8. Formula One
9. Sonic 2	9. Civilisation	9. Indiana Jones-Fate of Atlantis	9. Civilisation
10. Mickey & Donald	10. Dune II	10. AV-8B Harrier Assault	10. Dune II

HITY

LISTA I EKSPERCI

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1. Magia Kryształu	1. Creatures II	1. Street Fighter II	1. X-Wing
2. Raszyn	2. Golden Axe	2. Lemmings II Tribes	2. Car & Driver
3. Klątwa	3. North & South	3. Eye of Beholder II	3. Space Quest V
4. Vicky	4. Rubikon	4. Chaos Engine	4. Harrier Jump Jet
5. Problem Jasia	5. Crazy Cars III	5. KGB	5. Alone in the Dark
6. Riot	6. Rick Dangerous II	6. Lotus III	6. V4Victory
7. Jaffar	7. Slicks	7. Sabre Team	7. History Line
8. Bank Bang	8. Microprose Soccer	8. Zool	8. Veil of Darkness
9. Darkness Hour	9. Dizzy Collection	9. Transarctica	9. Ultima Underworlds II
10. Inspektor	10. Koło Fortuny	10. Body Blows	10. Legends of Valour



SHITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1. Tank vs Tank	1. Indiana Jones IV	1. Fortuna	1. Shadoworlds
2. Adax	2. Hook	2. Lethal Weapon	2. No Exit
3. Major Bronx	3. Lethal Weapon	3. Universal Monsters	3. Aquanoid
4. U-235	4. Robocop III	4. Wing Commander	4. Baby Jo
5. Change	5. Street Fighter II	5. Terminator II	5. Catacombs of Abyss

Komentarz do Listy

Cześć wszystkim !
Od razu na początku pragnę uprzedzić, że dziasiaj będę okropny i podam trochę danych liczbowych dotyczących listy. Oto po ile głosów na dane komputery poprzychodziło: PC-et (107), Atari Xe/Xl (115), C-64 (230), Amiga (161), Nintendo (1), Atari St (5), Speccy (5), Amstrad (1), w sumie 625 głosów. Drugą rzeczą jest kilka wybuchowych listów od ST-eków z groźbami, że wysadzą to i tamto, jeżeli w ciągu 24 godzin nie powróci Lista na Atari ST. Nawet zastanawiałem się nad tym, czy by tego nie zrobić, ale moje chęci zostały przebite nokautującą ilością głosów na ten wspaniały komputer (5). Przyznacie chyba że nie jest to zbyt duża ilość. Wobec tego oznajmiam wszem i wobec, że jeżeli do następnego numeru przyjdzie powyżej pięćdziesięciu głosów na Atari ST, lista na ten komputer powróci i będzie na stałe. To samo tyczy się Spestruma, Amstarada i innych maszyn.
A teraz przejdźmy do przeglądu list ze Świata. Lista na Amigę została opracowana na podstawie Amiga Action (Marzec'93). Lista na PC-eta, konsole, oraz komputery 16-bitowe, na podstawie listy (27 Marzec'93), która kiedyś była na MTV, a teraz jest dostępna na telegazecie programu SUPER CHANNEL.
Listę ekspertów skomentujcie sobie sami.
Postaram się przeprowadzić krótki przegląd tego, co się dzieje na liście redagowanej przez Was. Zacznijmy od Atari Xe/Xl. W czołówce AD 2044, które już przez dwa numery trzyma się mocno na pierwszym miejscu, zaraz za nią Hans Kloss, no i Klątwa. Poza tym trochę jakby nic się nie działo, czyżby z grami na Atari było coraz gorzej? Co o tym myślicie Atarowcy?
Czas na coś z drugiej mańki, czyli Commdore. Tu z kolei pierwsze miejsce zajęło znowu North & South, które było na pierwszym miejscu, później spadło i znowu wraca. Nieśmiertelny Microprose Soccer trzyma się jeszcze w czołówce, teraz na trzecim miejscu. Jedyna, nawiasem mówiąc zupełnie niezła, nowość to Creatures II. I to wszystko. Reszta to stare przykurzone gierki. Też tak jakby zbliżał się koniec.
Nareszcie lista na której jest najwięcej rzeczy, które dopiero co wchodzą, mianowicie lista na PC-eta. Na liście pojawiły się trzy nowości: Civilisation, Wolfenstein 3D, oraz Sherlock Holmes. Nie wiadomo dlaczego Another World znowu wrócił na pierwsze miejsce, ale jeżeli takie jest Wasze zdanie. Dobrze, że coś się zaczyna dziać w PC-etach, bo przecież dotychczas lista ta wyglądała żenująco.
No i ostatnia lista Amigowców. Lotus III został wywindowny na pierwsze miejsce. Trochę mnie to zaskoczyło i nawet zagrałem w niego ostatnio. Przyznaję jest niezły, ale to już chyba nie najnowsza gra. Niezniszczalny Another World siedzi na drugim miejscu. Kiedy wreszcie wypadnie z listy? A może znowu wejdzie na pierwsze miejsce? Z nowości to tylko Flashback zawitał nareszcie, a przecież tych nowości jest mnóstwo. Przykładem może byc chociażby rubryka "Co Nowego". Co się dzieje ze Street Fighter'em II, czyżby tego jeszcze nikt nie miał? Coś Amiganci śpią, ta lista powinna najbardziej pulsować różnymi nowymi tytułami. Czas skończyć erę Another World'a!
Shadock'im pożegnaniem: "i to by było na tyle" żegna się

EMILUS

N I N T

Szanowny Czytelniku!

(to tak, żeby było inaczej)

Naczelny, Kopalny, jakaś Konfitura i reszta koszących trawnik poci się dla Was aby opisywać gry komputerowe. Lecz czy potrzebny jest komputer aby grać? Po co ta cała klawiatura i tyle guziczków (wiem, wiem - klawiszy)? Przecież można kupić sobie konsolę do gier. Uwaga dorośli: należy ją kupić bezwzględnie, jeśli Wasze dziecko okupuje komputer służący do pracy. Analiza rynku wskazuje na... - co tu dużo gadać: będziemy opisywać gry dostępne w standardzie Nintendo. Kartridże z nowymi tytułami nie są już rzadkością w naszych sklepach. Wiemy, że powstają wypożyczalnie i kwitnie wymiana podławkowa. Tak więc postaramy się opisać, co w Nintendo piszczy. Ja BR0MBA, jako jedyny z całej redakcji dysponujący odpowiednim poziomem intelektualnym (bruchu, wrikseltor? mucha ni koblaksik!) będę opisywał i oceniał poszczególne tytuły. Zastosuję znormalizowaną skalę pięciocósiową.

Proszę poczekać na "Dynastię" lub inny ulubiony serial domowników (Stawka większa niż szpital na peryferiach z kamerą wśród Twin Pigs?) i wtedy podłączyć konsolę. W takich sprzyjających warunkach zapraszam do zabawy!

BROMBA

Standard Nintendo

Nintendo to takie pudło z dwoma dżojstikami jak decha, co wsadza tam sie takie kasety-kartridże i to można grać na telewizorze. Jest fajowo, jak sie dołoży spluwe, czyli taki gun.

(tłumaczenie dla rodziców: "Nintendo, w potocznym rozumieniu młodzieży, jest to konsola do gier. Do urządzenia tego podłączone są dwa manipulatory, dzięki którym można poruszać obiektami na ekranie odbiornika telewizyjnego. Gry dostępne są na charakterystycznych kasetach. Istnieje możliwość dołączenia specjalnego pistoletu, co uatrakcyjnia zabawę. ")

Skala ocen:

***5 cósiów** - wspaniała pod każdym względem*

***4 cósie** - wspaniała pod nie każdym względem*

***3 cósie** - dobra*

***2 cósie** - może być*

***1 cóś** - kupa, spuść wodę.*

Jeżeli zdarzy się 0 cósi: kupa spuszczona, leci rurami.

Operation Wolf





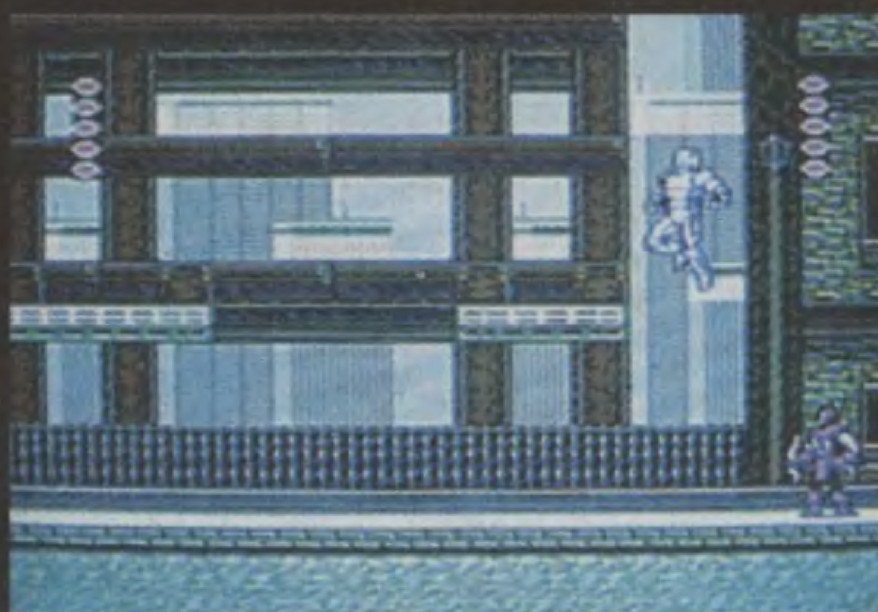


Gra już legendarna, która zdobyła sobie popularność na większości typów komputerów. Zadanie gracza jest proste: jako super komandos musi oswobodzić jeńców wojennych więzionych gdzieś w dżungli. Charakterystyczny dla tej gry jest sposób walki z przeciwnikiem. Nie kierujemy żadną postacią, tylko jakby wczuwamy się w nią. Na ekranie, czyli przed naszymi oczyma przesuwa się krajobraz i na różnych planach pojawiają się wrogowie. Mając do dyspozycji ograniczoną ilość amunicji i granatów należy walczyć z pojedynczymi żołnierzami, transporterami opancerzonymi a nawet odpierać ataki helikopterów. Nie należy strzelać do świnek, kaczek, panienek, sanitariuszy itp. Kierunek strzelania ustawiamy poruszając kursorem lub (uwaga!) można użyć dołączanego do konsoli pistoletu. Zabawa wtedy jest wspaniała. Grafika ładna, animacja też dobra. Irytuje tylko mała ilość "żyć"

Captain America



Gra, której głównymi bohaterami są komiksowy Kapitan Ameryka oraz jego przyjaciele z wędrownej trupy Avengers. Wybierając opcję gry w pojedynkę steruje się rzucającym tarczą Ameryką lub jego przyjacielem strzelającym z łuku. Grając pokonuje się wiele miejsc, gdzie czają się wrodzy najemnicy. Czasem są to ludzie, czasem latające roboty. Strzelając do dziwnych metalowych jaj można zdobyć kryształy dodające energii oraz specjalne kryształy-klucze. Sterując postacią należy wykazać się zdolnościami manualnymi. Kapitan i jego kolega będą musieli skakać po skałach, ruchomych platformach, drzewach itp. Wybierając opcję dla dwóch graczy można stoczyć niesamowity pojedynek z kolegą. Każdy może wybrać daną postać i próbować pokonać swego przeciwnika na ekranie. Grafika jest przyjemna, muzyka nawet ładna, a fabuła gry wzięta z komiksu, trzyma w napięciu.











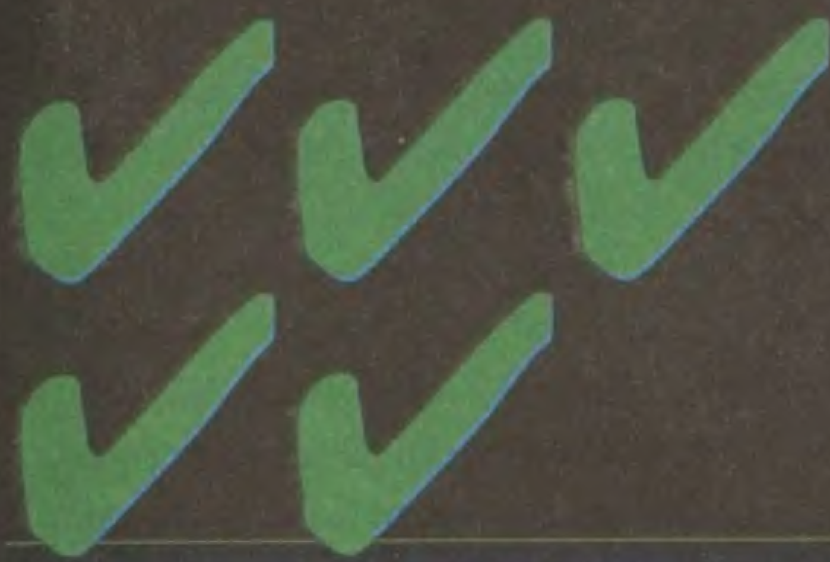
Adventure Island II

Jesteś śmiesznym bobaskiem w czapeczce z daszkiem. Przypłynąłeś na tratwie do dziwnych wysp. Musisz spenetrować wszystkie, a na każdej jest wiele trudnych etapów do przebycia. Wszystkie osy, pszczoły, węże, biegające prosiaki, kamienie, złe ptaki i jeszcze wiele innych nie są dla Ciebie życzliwymi. Ponadto przeskakiwanie urwisk, dołów, skakanie po drzewach i zbieranie owoców wymaga nie lada zręczności. W czasie swojej wyprawy napotkasz wiele przedmiotów ułatwiających pozbycie się natrętów. Kamiennym młotkiem można rzucać w owady, węże i ptaki. Deskorolka pozwala na szybką jazdę i ekwilibrystyczne skoki. Czasem znajdziesz jajo, w którym kryje się niespodzianka. Jeżeli dobrze trafiłeś, to swą podróż będziesz kontynuował na grzbiecie milutkiego smoka. Cała gra jest utrzymana w bardzo miłej, sielankowej konwencji. Jest odpowiednia nawet dla najmłodszych. Grafikę zaprojektowano bardzo atrakcyjnie, animację perfekcyjnie, a zabawna muzyka pieści ucho.

E N D O

Robocop II

Prawie zawsze, gdy pojawi się jakiś hit kasowy w kinach, powstają oparte na nim gry. Tak jest i w tym przypadku - Robocop 2 powstał na podstawie filmu o tym samym tytule. Bohaterem jest maszyna z elementami człowieka. Jego zadaniem jest chronienie niewinnych obywateli, udzielanie im pomocy. Robocop jest najwyżej wykwalifikowanym policjantem. W czasie gry przyjdzie mu walczyć z przestępcami, wypróbowywać własną siłę i skoczność. Pierwszy etap gry to tradycyjna wymiana ognia i ciosów z przeciwnikami. Robocop musi dotrzeć na drugi koniec ulicy. Następnie przejdzie test celnego strzelania. Z okien kamienicy będą wychylać się złoczyńcy - należy ich ustrzelić. Kolejno należy się wykazać zręcznością w różnych innych sytuacjach, np. walcząc z dwunogim robotem. Gra posiada naprawdę wspaniałą grafikę i bardzo płynną animację. Poszczególne etapy zabawy są uatrakcyjniane różnymi scenkami. Motyw muzyczny jest rozbudowany, a efekty dźwiękowe bardzo realistyczne (np. chód robota, strzały, kopanie).













Get Away

Ta gra przypomina filmy wojenne z Chuckiem Norrisem. Bohater ucieka z obozu, pozostawiając po sobie pustą pryczę. Na początku do obrony przed wrogami ma tylko gołe pięści i nogi w butach. Walcząc może zdobyć nóż, pistolet maszynowy albo granaty. Jego przeciwnikami będą żołnierze w czapkach podobnych do kubańskich, najemnicy, nożownicy, komandosi z oddziałów specjalnych, a nawet nurkowie. Tło akcji szybko się zmienia, walkę można prowadzić na świeżym powietrzu, w barakach, na dachach, w transporterach itd.

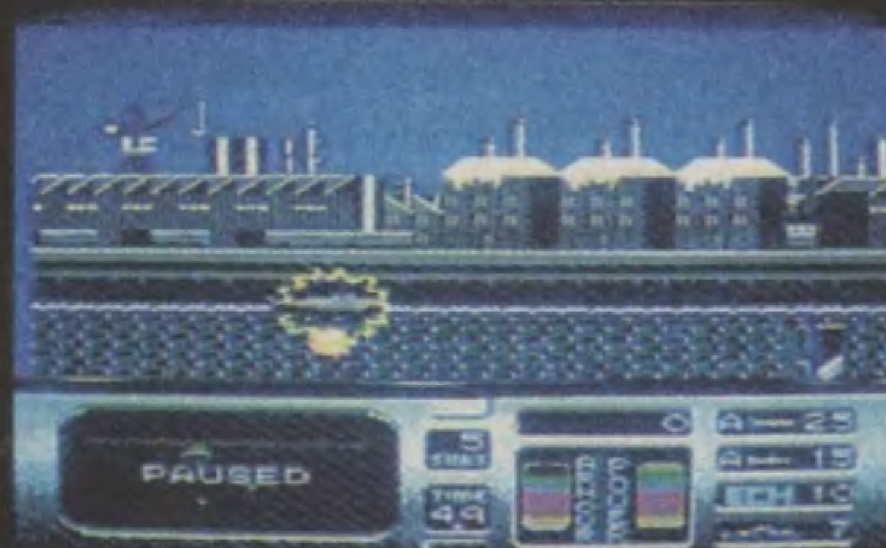
Akcja gry nie jest monotonna, przeciwnicy często się zmieniają. Walka z dużym helikopterem i grubasem w windzie może dostarczyć bardzo wielu emocji. Jest to chyba jedna z lepszych "strzelanek". Animacja bardzo ładna, a grafika staranie przemyślana. Niedopowiedziany jest tylko tytuł, ponieważ gra w spisie figuruje jako "Get Away", ale w wersji, którą mieliśmy wszystkie informacje wypisywane były chińskimi ideogramami.





Hunt for Red October

Książka dobra, film fascynujący, ale gra rozczarowuje. Czerwony Październik (Red October) jest okrętem podwodnym wyposażonym w najnowsze osiągnięcia techniki radzieckiej. Jego kapitan porywa maszynę i chce dopłynąć do Stanów Zjednoczonych. Najpierw ścigają go tylko łodzie, statki i samoloty z czerwoną gwiazdą. Po udanych intrygach radzieckiego ambasadora do akcji włączają się Amerykanie. Książka i film nie są przeciętne. Akcja trzyma w napięciu i nie jest pozbawiona głębszych przemyśleń. Jestem zdziwiony dlaczego gra oparta o ten sam pomysł jest zwykłą strzelanką zręcznościową. Kierując Czerwonym Październikiem trzeba przemykać się pomiędzy zamykającymi się wrotami, strzelać do wszystkiego, co się rusza. Manewrowanie wśród skał przypomina pierwsze gry na komputer Atari 800 XL (z magnetofonem). Autorzy chcieli podnieść jej poziom animowanymi wstawkami pomiędzy poszczególnymi etapami gry. Czy im się udało? Polecam tylko dla maniaków zręcznościówek.







Dragon's Lair

Przed tobą bardzo trudne zadanie. Jesteś wędrownym rycerzem, obrońcą zaklętych księżniczek. Już na początku nie jest łatwo: zmurszały zwodzony most, latające nietoperze, smok zionący ogniem, zamykająca się krata. Tu nie wystarczy małpia zręczność i przypadkowe szczęście. Wszystko należy przeprowadzić według planu, odkrytym sposobem. Logiczne myślenie, planowanie i na końcu zręczność - to atuty dzięki którym możesz wejść do zaklętego zamku. Dalej napotkasz wiele niebezpieczeństw. Potwory, spadające sufity, zamykające się przejścia - to tylko niektóre z wielu. Gra jest bardzo ładna, lecz wymaga cierpliwości. Upłynie sporo czasu, zanim do perfekcji opanujesz ruchy na poszczególnych planszach. Cała gra spowita jest w tajemniczym, gotyckim nastroju. Bardzo ładny motyw przewodni - brawa dla układu odtwarzającego muzykę - i zręczna grafika: zachęcają do zabawy. Postacie są duże, nasz bohater zajmuje około 1/3 wysokości ekranu. Polecam dla cierpliwych.



Rozliczenia

Bassowaty, K. Kubeczko, M. Weryk i inni - czytamy, czytamy, Wy też, my Was też. Wiele uwag dotyczących TS zostało wzięte pod uwagę - nawet jeśli nie odpisujemy, pomagają nam w redagowaniu pisma. Piszcie dalej, miny i komentarze Kopalnego czytającego Wasze listy pomagają zregenerować siły po ośmiogodzinnej pracy joyem i myszą. See you later aligator!

Zepsół

Atari vs Commodore, cd.

Dwuch komputerowców zaczeło spory nad tym co jest lepsze Atari czy Commodore. Wyniknełą z tego bujka. Ja byłem sekundnikiem i trzymałem ich garderobę. Jeden zrezygnował z bujki z zamierzeniem zabrania ubrania przeciwnika i ucieczką do domu.

A teraz moje pytanie o ile razy jest lepszy C-64 od Atari XE/XL.

Jordan

O tyle samo, o ile PC-et jest dłuższy od Amigi.

Kopalny

Hardware

Mam do Was następujące pytanie: jeśli chcę używać joysticka do IBM PC, to czy muszę mieć dyskietkę instalacyjną do niego?

Krzysiek z Poznania

Joystick do PCeta to sprawa dosyć nietypowa. Nie jest do niego potrzebny żaden dodatkowy program, wszystkie gry które potrafią z joysticka skorzystać obsługują go same. Problemy mogą się pojawić przy próbie podłączenia. Odpowiednie gniazdo (piętnastodziurkowe) znajduje się często na karcie Mutli I/O, jeśli go tam nie ma trzeba kupić Game Card - kartę, służącą wyłącznie do podłączenia joystika. Od momentu jej zainstalowania i wetknięcia wtyczki wszystkie gry powinny widzieć joystick - trzeba go jeszcze czasem skalibrować, co sprowadzi się do wykonania czynności opisywanych na ekranie (zwykle będzie to wychylenie wajchy prawo-góra do oporu i fire, potem lewo-dół i znów fire). Uwaga - nie każdy joystick można podłączyć do PCeta, musi na nim być napisane że się do tego nadaje!

Brat Marcin

Uroczyście wam oświadczam, że pozbyłem się wszystkich dóbr i kupiłem PCeta. Miałem C-64, dlatego musiałem wziąć prochy uspokajające gdy zobaczyłem grafikę VGA, ale gdy usłyszałem muzykę PCeta bez karty muzycznej to mało co nie wyrzuciłem go przez okno. Słyszałem, że nie warto kupować Sound Blastera bo PCet nie jest do muzyki. Co wy na to?

Mam nadzieję, że Kopalny napisze coś na ten temat, bo ma przerwę w sianokosach. Czekam na jakąś odpowiedź. Żegnam.

Killer

Wybacz, ale na odpowiedź Kopalnego nie ma co liczyć - jego znajomość sprzętu bardziej skomplikowanego niż XC-12 jest co najmniej problematyczna. Jeżeli masz zamiar dużo grać (a domyślam się, że masz) - kup. Argument, że PC-et nie jest do muzyki jest dość śmieszny. Równie dobrze można powiedzieć, że Atari nie jest do drukowania - a masa ludzi kupiła drukarki i nie płacze z tego powodu.

Brat Marcin

Ech, ta Elvira...

Drodzy Partyzanci!

(...) Posiadam tylko dwa składniki potrzebne do zmartwychwstania a z lektury "Teorii zmartwychwstania" dowiedziałem się, iż potrzebuję oprócz mózgu i serca czaszkę i przedmiot drogi duszy właściciela za życia. W tym miejscu ogromny SYSTEM REQUEST do EMILUS'a o odpowiedź na nurtujące mnie pytania dotyczące dokonania zmartwychwstania, ponieważ Cerberus nie chce mnie już z tego studia wypuścić, żyję w nawiedzonym domu, śpię w kotłowni bo tam cieplej. Od czasu do czasu wchodzę na dach pooddychać świeżym powietrzem, patrzę w akwarium lub rozmawiam z Indiańcem, a Elvira to nie chce dać się nawet dotknąć (nie mówiąc już o czymś więcej, chłe, chłe!).

Z poważaniem Towarzysz Broni
mg. inż. Jaras

Towarzyszu Broni!

Jest nieźle, już prawie skończyłeś grę. Nie mogłeś dotknąć Elviry, cóż ja jej "dotykałem" przez ostatnie kilka miesięcy, ale mam już dosyć jej magii toteż dam Ci szansę nacieszenia się jej urokiem. Brakuje Ci kilku składników, powiadasz. Do czaru zmartwychwstanie potrzebujesz: mózg, serce, skalp, jajka oraz modlitewnik księdza. Mózg i serce już masz, to dobrze. Jajka i modlitewnik powinieneś znaleźć bez problemów, natomiast co do skalpu sprawa się troszki komplikuje. W nawiedzonym domu musisz wziąć barometr i zamienić go w czar Summon Storm. Teraz w te pędy na dach i wywołaj sztorm (Summon Storm). W ten sposób aparatura Frankiego mówiąc delikatnie zepsuje się, a Ty zejdziesz na dół, przetniesz drut na jego głowie i weźmiesz Twój upragniony skalp. I to wszystko, a jeszcze Elvira jest porywcza więc odpocznij trochę przed spotkaniem.

Medytujący Guru EMILUS

Naczelny przy głosie

(...) Tak na marginesie to niech Naczelny się wyluzuje, bo jak kiedyś czytałem "Listy", wypowiedź Redakcji - jakaś drętwa, myślę, patrzę, o sorry - pisał Naczelny. Chłopie, weź się w garść, albo oddaj pałeczkę Kopalnemu.

Buberto

W każdej grupie ludzi musi być ktoś, kto smęci i goni do roboty i ktoś, komu robota wisi, a z ozora ciekną głupoty. Taki też jest podział u nas, zgadnijcie kto goni a kto się obija i plecie trzy po trzy.

Naczelny

Wiele symulacji do tej pory oparte było na bazie grafiki wektorowej. Coraz częściej stosowaną jest grafika fraktalowa. I tu jest pewien problem: na czym polega ten rodzaj grafiki i co oznacza sformułowanie "grafika liczona w czasie rzeczywistym"?

Rumcajs

Bardzo dobre pytania - sam chciałbym znać na nie pełną odpowiedź. Zacznijmy od tego co jest pewne. Grafika wektorowa polega na tym, że każdy obiekt opisany jest jako seria wektorów, a dokładniej odcinków, dla których znane są współrzędne końca i początku. Kilka takich odcinków może opisywać pojedynczą ściankę, z kilku lub kilkunastu ścianek można zbudować całkiem skomplikowany obiekt (obejrzyj faceta z gry Alone in the Dark w tym numerze - str. 12-13). Po co to? Ano za pomocą dość prostych operacji matematycznych (na poziomie geometrii anlitycznej z trzeciej klasy liceum) można obliczyć, jak powinny przebiegać na ekranie linie (to te odcinki, a dokładniej ich rzuty), ograniczające kawałki (ścianki) o jednym kolorze. Najpierw więc liczy się położenia końców odcinków, rysuje się je (uwzględniając ich położenie zmieniające się w miarę ruchów obiektu i fakt, że poszczególne ścianki zasłaniają niektóre z odcinków) a potem obszary między nimi wypełnia się odpowiednim kolorem - i w ten sposób powstaje obraz, który widać na ekranie.

Liczenie w czasie rzeczywistym oznacza, że wszystkie potrzebne obliczenia są wykonywane w trakcie gry - między wyświetleniem jednego obrazu a drugiego mija kilkadziesiąt milisekund, w ciągu których na odpowiednio szybkim komputerze i za pomocą dobrego algorytmu można wykonać wszystkie potrzebne rachunki. Można również postąpić inaczej - jeżeli z góry wiadomo, jakie będą ruchy wykonywane przez wszystkie odcinki, można policzyć ich wszystkie współrzędne, zapamiętać je i odwoływać się do tych zapamiętanych wartości. W ten sposób przygotowywane są zwykle czołówki gier - wszystkie obliczenia i operacje, które daje się wykonać wcześniej, zostały już dawno zrobione, a to co oglądamy jest tylko "odegraniem" przygotowanych wcześniej danych.

Teraz o grafice fraktalnej. Fraktal to takie coś śmieszne, którego każdy kawałek jest podobny do całości. Zupełnie przypadkowo okazało się, że ten sam warunek spełniają różne obiekty istniejące w rzeczywistości - mały szczyt jest podobny do większej góry, której część stanowi, a ta z kolei do łańcucha górskiego. Istnieją bardzo szybkie algorytmy pozwalające na narysowanie fraktali - można więc je zastosować do rysowania krajobrazu, jak to zostało zrobione w grze Comanche. Problem z grafiką fraktalną polega na tym, że bardzo trudno ją zdefiniować - przy badaniu fraktali niejako przypadkiem dokonano wielu czysto matematycznych odkryć, które dają się zastosować przy rysowaniu różnych obiektów, mimo że z samymi fraktalami nie mają już wiele wspólnego.

Naczelny

COAL MINER
(Commodore)
Klawisz "C=" (Commodore logo) powoduje przeniesienie na następny poziom.
(HAM)

DARKMAN
(Amiga)
W trakcie gry wpisz "MEACULTA".
(Cycero)

DIGI DUCK
(Atari XL/XE)
Wpisz na planszy tytułowej hasło "DE JET" a otrzymasz 99 żyć.
(Krzysztof Przybyszewski)

DONKEY KONG JR.
(Atari XL/XE)
Wpisz "BOOGA" jednocześnie trzymając "SHIFT". Uruchom grę. Naciśnięcie "K" unieszkodliwia potwory, "S" - zmienia poziom gry.
(Dominik Cieślik i Mr. Gregor -EG-)

ELEPHANTIC
(Commodore)
Naciśnięcie "RUN STOP" przenosi z planszy do planszy.
(Bartman)

FLIMBO'S QUEST
(Commodore)
W pierwszym levelu idź w lewo, aż do końca planszy. Wejdź na najwyższy szczebel drabiny i kucnij (DÓŁ + FIRE). W każdym levelu są trzy takie miejsca.
(Mateusz Skawiński)

FRED II
(Atari XL/XE)
Na planszy tytułowej wpisz hasło "MISIU". Klawisze od 1 do 0 przenoszą po poziomach.
(Krzysztof Przybyszewski)

GARFIELD
(Commodore)
Jeżeli niegrzeczny pies Oddie sprzątnie Ci sprzed nosa jakąś rzecz, należy mu wymierzyć celnego kopniaka - na pewno odda.
(Vorgul R.H.)

GHOSTBUSTERS 2
(Amiga)
Nieśmiertelność uzyskuje się trzymając na początku "CONTROL" + "ALT" + "U" + "S".
(Wójcik Tomasz)

"GIGANOID"
(IBM PC)
Włącz komputer, naciśnij CAPS LOCK, uruchom grę, strać pierwsze cztery statki, naciśnij CAPSLOCK i strać ostatnie życie. Graj od nowa, dostaniesz 100 żyć.
(M.W. Smentny Bobo z Piy)

GOLD HUNTER
(Atari XL/XE)
Kiedy weźmiesz pierwszy klucz i otworzysz skrzynię, to ruch joyem DÓŁ - LEWO na 30 sek. przyspiesza ruch postaci.
(Marcin Wronikowski - Sir Wrona)

GOLDEN TALISMAN
(Commodore)
Gdy rozpada się przegroda wciśnij "Q" dwa razy. Przegroda jest, możesz przez nią przechodzić, ale stwory się rozbijają.
(HAM)

GOTHIC
(Commodore)
Kiedy zabraknie Ci ognistych kul, druty zniszczysz wciskając "Control".
(Sebastian Cieślak)

GRAND PRIX SIMULATOR
(IBM PC)
Jeżeli wszedłeś do finału wyścigów światowych i startujesz, w czasie jazdy naciśnij 'ESC' to wygrasz.
(Sadbingo)

HERY'S HOUSE
(Atari XL/XE)
CPM daje nieśmiertelność.
(Marcin Wronikowski - Sir Wrona)

KIKSTART
(Atari XL/XE)
Po usłyszeniu sygnału joystick DÓŁ + LEWO + FIRE - uzyskujesz duże przyspieszenie.
(Pawi & Marek)

KLAX
(Atari ST)
W czasie gry naciśnij "4" a przeniesie Cię do ostatniej planszy.
(Kuba Ert-Ebert)

KUNG-FU MASTER
(Amstrad)
Gdy złapią Cię przeciwnicy, szybko naciskaj w prawo i w lewo, w ten sposób się ich pozbędziesz.
(Filip Majsak)

LEADER BOARD GOLF
(Atari XL/XE)
Jeśli nie chcesz grać na danej planszy wciśnij "OPTION".
(Pawi & Marek)

NEW YORK
(Atari XL/XE)
Wciśnięcie spacji zatrzymuje czas.
(Tomasz Liszka)

OPERATION BLOOD
(Atari XE/XL)
Na planszy tytułowej napisać "BC". Podczas gry, po naciśnięciu "SELECT" + "OPTION" + "CONTROL": klawisz "Esc" - dodatkowe granaty, "Strzałka w górę" - magazynki, "," - energia, "T" - następny level.
(P.W.)

OPERATION BLOOD
(Atari XE/XL)
Jeżeli chcemy pozbyć się na początku etapu helikopterów, pauzujemy grę ("SHIFT"), jeszcze raz naciskamy "SHIFT" i trzymamy. Nic, z wyjątkiem helikopterów, nie rusza się i nie strzela. Można wtedy sterować celownikiem i załatwiać je z pistoletu. Uwaga: cały czas należy trzymać "SHIFT".
(Maciej Norberciak)

Q. D. MC. DRAW
(Commodore)
Jeżeli chcesz przejść 4 etapy naciśnij "RUN STOP".
(Bartman)

RIOT
(Atari XL/XE)
Jeżeli faceci z pałami idą z dwóch stron, trzeba kucnąć, poczekać aż jeden odejdzie, walnąć drugiego, znów kucnąć i tak w kółko.
(Maciej Norberciak)

SUMMER CAMP
(Commodore)
W levelu II poświęć wszystkie życia oprócz jednego, potrzebnego do kontynuowania gry. Spokojnie poczekaj do momentu aż skończy Ci się energia i daj pożreć się kotu. Odtąd jesteś nieśmiertelny.
(Vorgul R.H.)

TOTAL RECALL
(Amstrad)
Po załadowaniu gry, gdy ramka zmieni kolor, wpisz "GREG". Energia nie będzie malała.
(Filip Majsak)

VERMEER
(Commodore)
Jeżeli zawarłeś kontrakt, którego data zrealizowania będzie po inflacji to świetnie. Zawieraj ich jak najwięcej, gdyż płacą Ci lepiej niż w sklepie.
(Marcin Tarułka - Abra)

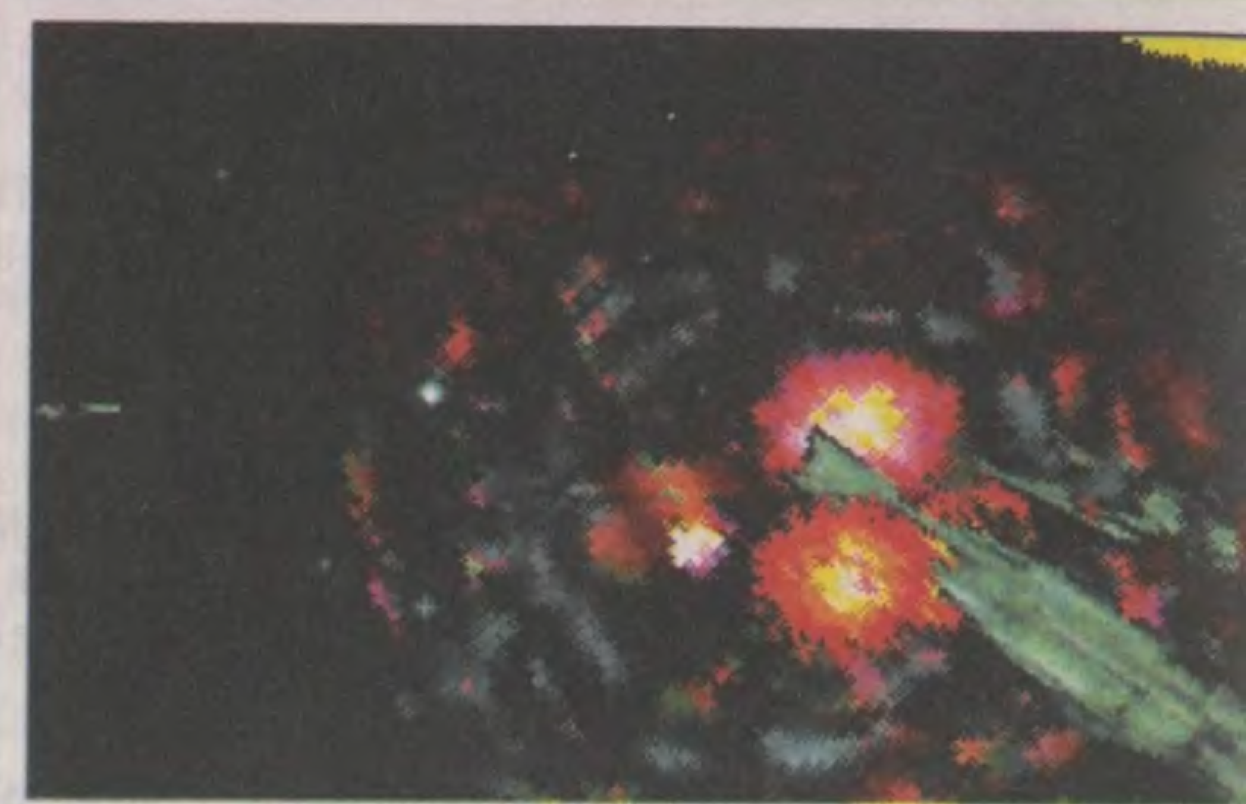
WHIRLINURD
(Atari XL/XE)
Kod do poziomu E: IAMTHEHUNGRYDUDE.
(Mr. Gregor -EG-)

WINGS OF DEATH
(Atari ST)
W czasie gry wpisz "ST FOREVER". Teraz klawisze: "F-1" - zamiana w insekta, "F-2" - zamiana w nietoperza, "F-3" - zamiana w orła, "F4" - zamiana w smoka, "F-5" - zamiana w gryfa, "F-6" - wywołanie myśliwego, "F-7" - wywołanie niszczyciela, "F-8" - włączenie tarczy ochronnej, "F-9" - auto-fire, "F-10" - odnowienie zapasu energii.
(Berbel)



"Kosmos - ostatnia granica.
To są podróże statku gwiezdnego Enterprise.
Jego pięcioletnia misja:
zbadać nowe, dziwne światy,
wyszukać nowe formy życia i nowe cywilizacje,
odważnie iść tam, gdzie żaden człowiek
jeszcze nie był... "





STAR TREK
25TH ANNIVERSARY

Tym motto rozpoczyna się gra stworzona w 25-tą (!) rocznicę powstania popularnego amerykańskiego serialu telewizyjnego. Star Trek, czyli gwiezdna wędrówka, został również zrealizowany pięciokrotnie na wielkim ekranie i ma fanatycznych sympatyków na całym świecie. Star Trek to już klasyka science fiction. Gra jest zręcznym mariażem kosmicznej strzelaniny oraz role playing. Ma dopracowaną grafikę (fraktalne wybuchy, sekwencje animacyjne, etc.) i niebanalną fabułę, oddającą niezapomnianą atmosferę pierwowzoru.

Star Trek toczy się na mostku statku USS Enterprise podczas lotów/walk kosmicznych, oraz na powierzchni planet, gdzie zostaje teleportowana ekipa operacyjna. Cała gra jest podzielona na serię odcinków, w każdym załoga USS Enterprise ma do wypełnienia jakąś misję. Jednak przed opisem parę uwag praktycznych dla graczy którzy próbują własnych sił:

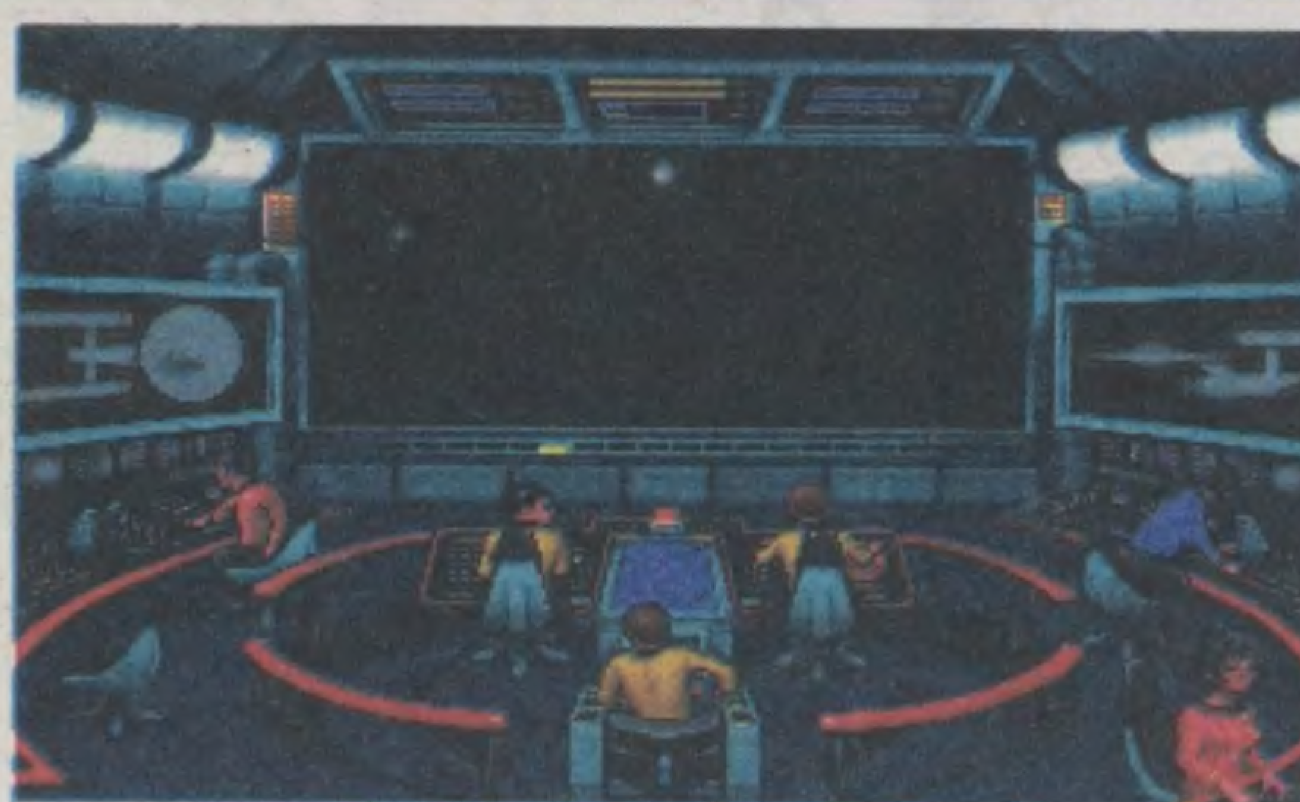
- sprawdzaj wszystkie nazwy własne w komputerze pokładowym,
- wszystkie rozmowy prowadź dyplomatycznie i kulturalnie, jak na kapitana statku StarFleet przystało,
- w pomieszczeniach kursor akcji ma pogrubioną czerwoną obwódkę gdy natrafi na użyteczny przedmiot,
- savegame jest po to żeby go używać,
- do wykonania czynności wykorzystuj osobę o danej specjalizacji (np. Spock do komputerów, urządzeń, etc.),
- czasami przedmioty w inventory można łączyć ze sobą,
- gdy już puchną ci oczy/uszy/mózg od grania to wyłącz komputer.

DEMON WORLD:

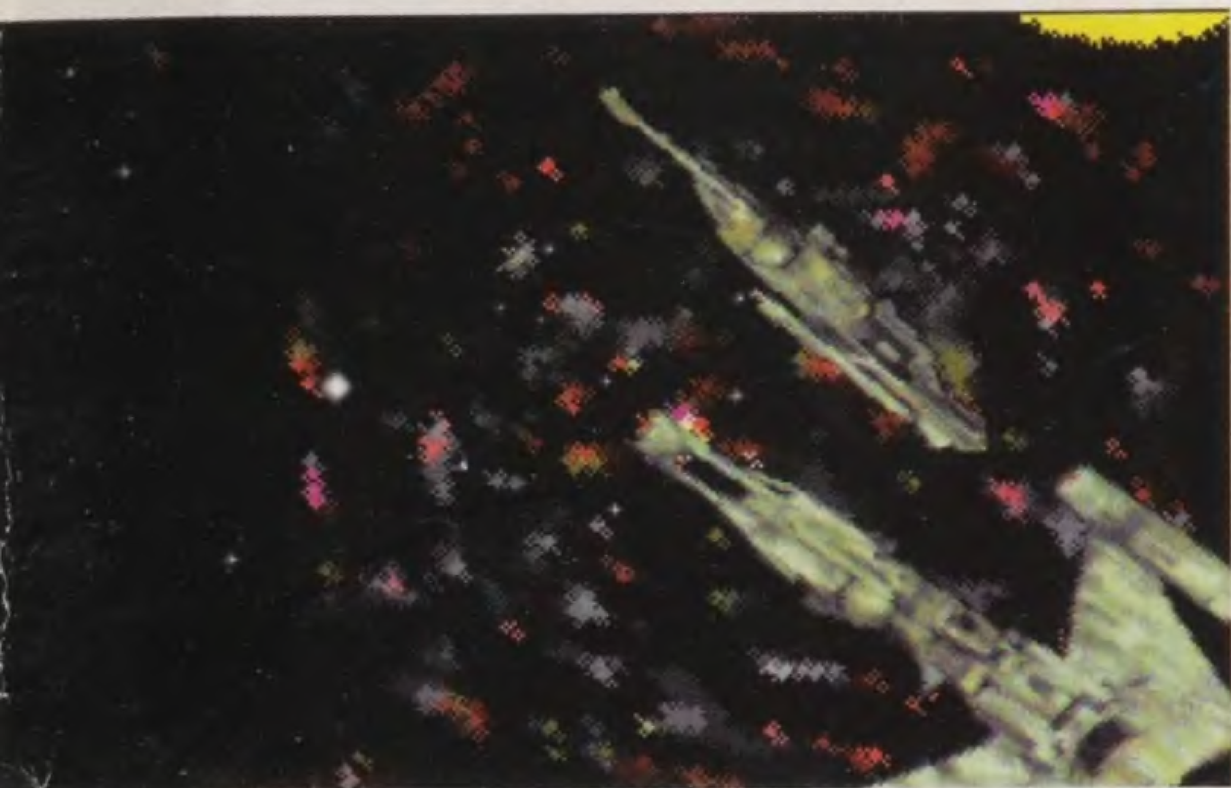
Skieruj Enterprise na Pollux V i wejdź na orbitę. Sprawdź w komputerze wszystkie dane z rozkazu (Pollux V, Demons, Acotyles, ...) a także nowe rzeczy które się dowiesz (Robert Angiven).

Poleć Uhurze, żeby nawiązała łączność z planetą, następnie użyj transportera. Na planecie porozmawiaj sobie z kapłanem i wejdź do hangaru z chorym. McCoy powinien go zbadać. Okazuje się, że do lekarstwa potrzebna jest odmiana jagód. Idź do Mount Idyll i zniszcz komitet powitalny Klingon'ów phazerem. Weź rękę robota która odpadła po strzelaninie. Podejdź do wejścia jaskini, weź owoce i idź do drugiego hangaru z laboratorium. Włóż jagody do syntezatora molekularnego, a otrzymasz surowicę (Hypo-dytoxin).

Poleć Spock'owi żeby naprawił obwody ręki robota na pulpicie, sam zaś grzecznie poproś o otwarcie gabloty. Ze wszystkich przedmiotów w niej zawartych potrzebny będzie tylko twist of metal. Wróć do chorego, podaj mu surowicę i porozmawiaj z nim. Następnie idź do jaskini. Strzel z phazera w skały blokujące wejście. Niech McCoy pomoże uwolnionemu akolicie. Sam przyłóż naprawioną rękę robota do panela. Śmiało idź naprzód, gdzie znajduje się komnata ze sprzętem podtrzymującym życie jakiejś obcej formie






życia. Podejdź do konsoli i użyj ją.

Uwaga! Nie sugeruj się schematem na ścianie, ustaw wszystkie trzy dźwignie na równym poziomie blisko środka podziałki. (Dobrze wiedzieć, bo możliwości ustawienia konsoli jest 11^3=1331)

Pojawi się Nauian, od którego otrzymasz ostatnie dane, potrzebne do rozwikłania tajemnicy Demonów. Daj obcemu klucz (twist of metal) żeby wyłączył systemy obronne.

HIJACKED:

Statek USS Masada nie złożył raportu w terminie. Przypuszczalnie zdarzyło się coś poważnego i masz wyjaśnić sprawę na miejscu, czyli planecie Beta Myamid. Po rozmowie z Masadą dowiadujesz się, że została uprowadzona przez piratów z Elasi, którzy trzymają załogę jako zakładników. Graj na zwłokę i obiecaj spełnić żądania. Porozmawiaj ze Spockiem, który doradzi wysłanie kodu awaryjnego, który chwilowo zniweluje tarcze. Sprawdź w komputerze hasło Masada i spisz numer. Poleć Uhurze żeby wysłała kod i teleportuj się na Masadę. McCoy powinien zająć się chorym, ten otwiera skrytkę, z której zabierzesz narzędzia. Idź przez drzwi na korytarz i zabierz wszystkie przedmioty z podłogi. Idź na prawo i zastrzel strażników. Poproś Spocka o zajęcie się kablami i rozbrojeniem bomby, sam zaś wciśnij guzik otwierający blokadę. Wróć na korytarz. Użyj phazera na spawaczu (phazer welder). Strzel spawaczem na lewo i w dół od środka drzwi. Gdy wpadniesz przez drzwi na mostek zaskoczysz przeciwnika. Jednak nie strzelaj, tylko zażądaj od piratów żeby się poddali.



LOVE'S LABOR JEOPARDISED:

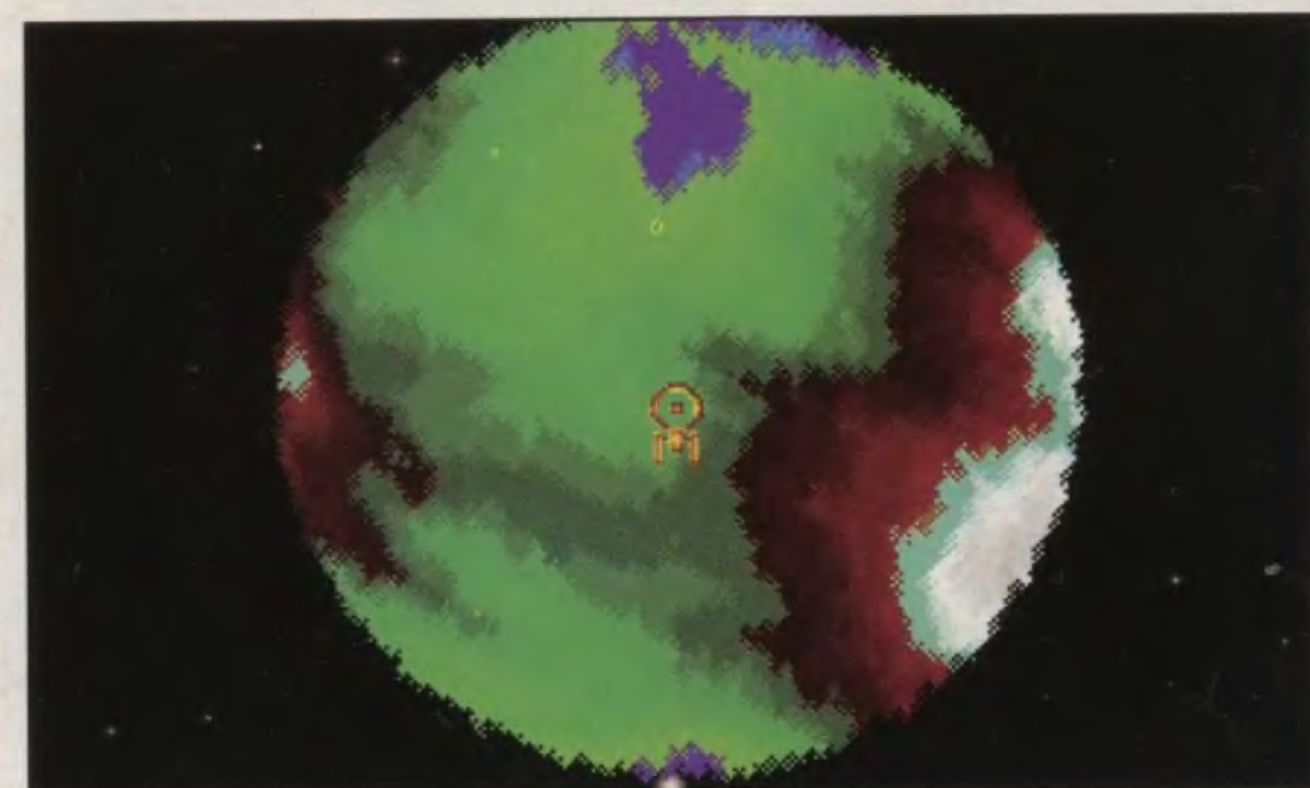
Na stację badawczą Ark 7 wdarli się Romulanie, trzeba ich stamtąd przegonić. Obcy statek ma antylokatory i będzie znikał z radaru, na wizji będzie słabo widocznym szarym cieniem. Po zniszczeniu go użyj transportera. Idź do góry do laboratorium. Otwórz szafkę i weź podnośnik (anti-gravity unit), idź w lewo. Otwórz szafkę, weź pojemnik z próbką wirusa i idź do góry. Weź klucz (wrench). Otwórz czerwone drzwi i weź butlę z azotem, w tym celu użyj klucza, później podnośnik. Otwórz panel w komputerze po lewej stronie i weź izolację. Idź na dół i użyj izolacji w destylatorze, otrzymasz surowiec do produkcji gazu TLDTH. W tym czasie Spock zacznie kaszleć wykazując objawy początku infekcji.

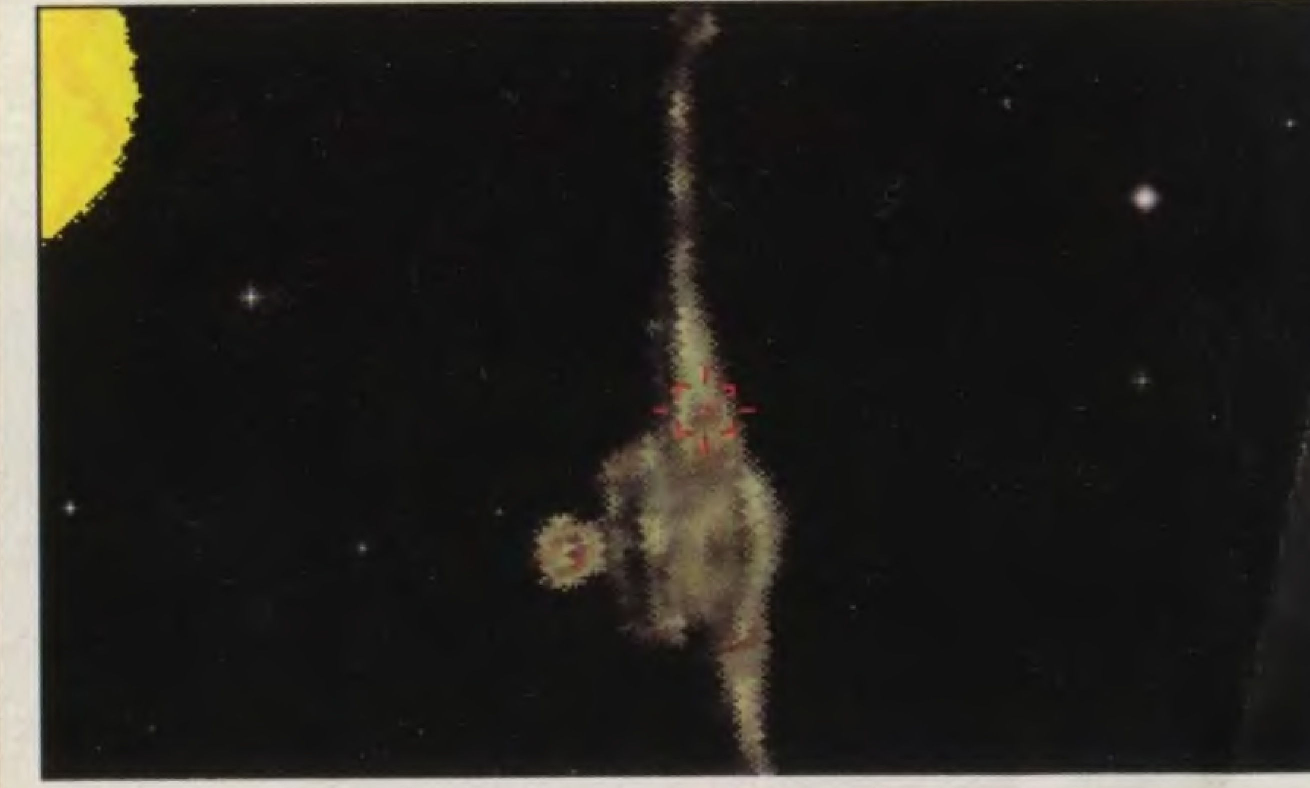
Idź na lewo do laboratorium. Używając klucza i podnośnika podłącz butle z tlenem i azotem. Włóż rozłożoną izolację i poleć Spockowi żeby przy niej poczarował. Otrzymasz broń na Romulanów. Teraz wstaw butle z wodorem i azotem. Włącz syntetyzator, weź powstały amoniak. Idź na lewo. Podłącz do maszyny pojemnik z amoniakiem i wstaw próbkę wirusa. Gdy McCoy podziała, stwierdzi, że jest to odtrutka. Wystarczy wziąć zmienioną próbkę wirusa, wrócić do laboratorium i włożyć ją do syntezatora. Dr McCoy teraz zsyntetyzuje lekarstwo, które trzeba zaaplikować Spockowi.

Idź do pomieszczenia w którym była butla z azotem, tam użyj klucza na kracie od wentylacji i wrzuć czerwony pojemnik z gazem. Teraz możesz bez przeszkód zejść na dół i użyć drabiny. Wejdź przez drzwi i rozwiąż zakładników. Następnie poleć McCoy'owi żeby dał lekarstwo nieprzytomnemu przywódcy Romulanów.

User Jama

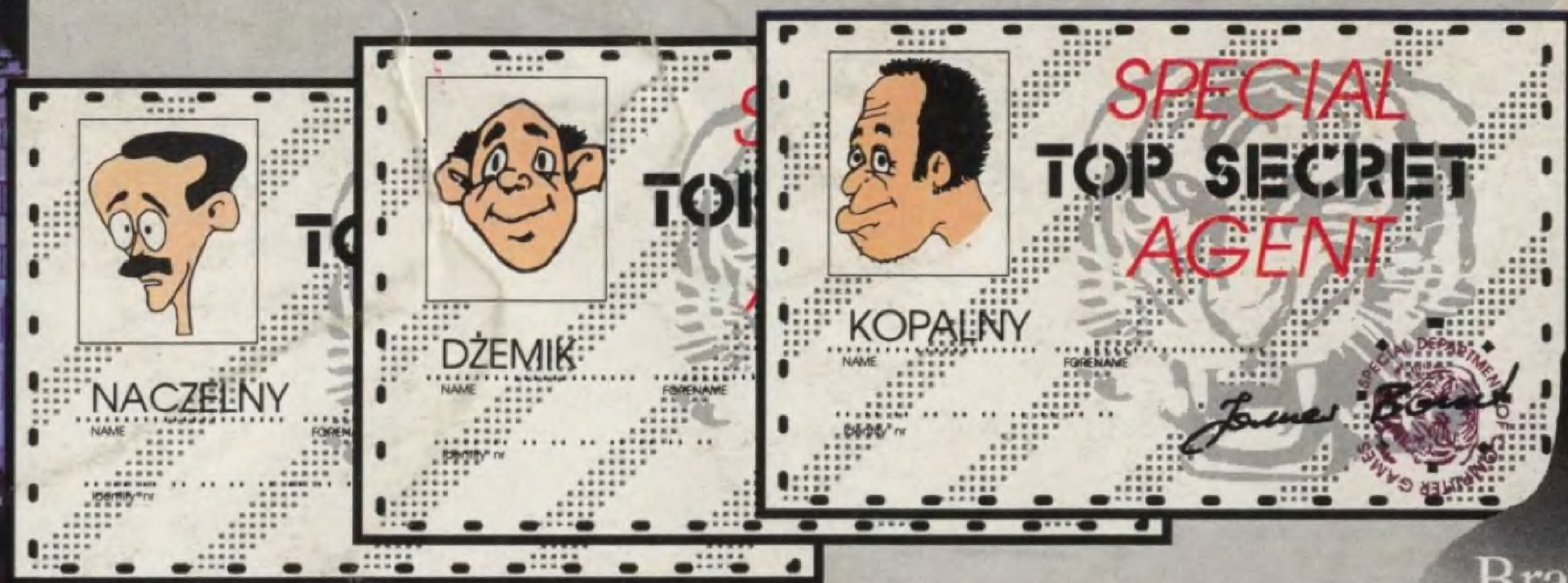
cd. w następnym numerze



by LEYO

THE VERY TOP SECRET CĄPANY



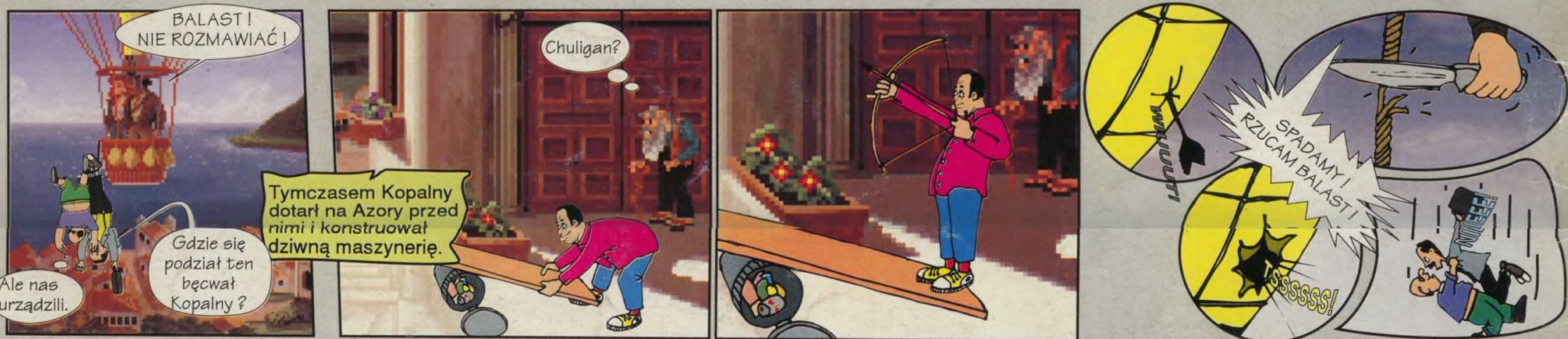
Na podstawie gry Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Brat Marcin

Gdy tylko minął okres niełaski i kwarantanny po niechlubnych przygodach w Innym Świecie, nasi trzej bohaterowie otrzymali kolejną pełną niebezpieczeństw misję. Czeka na nich zagubiony mityczny ląd Atlantydy...









GAME OVER